ファミ通
編集部責任編集

エネミー・ゼロ　公式ガイドブック

ENEMY ZERO OFFICIAL GUIDE BOOK

enemy zero

E0

WARP.

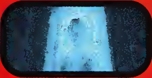
ENEMY ZERO OFFICIAL GUIDE BOOK

enemy zero

E0


エネミー・ゼロ
公式ガイドブック

Departure





「エネミー・ゼロ」はドラマです。この【ドラマである】という意外性を出すために、発売前はなるべく黙っていたけれども、間違いなく僕はドラマを創ったつもりです。言うまでもなく、ドラマが目的ではなく、ドラマは手段です。ドラマを表現しながら、僕という作家のメッセージを伝えるのが目的でした。この約一年半も掛かった大がかりな方法で伝えたかったメッセージとは、《自分自身について考える》ということです。自分は一体何処から来て、何処へ行くのか。自分という存在は何なのか。自分が生きる価値とは何なのか。そういう漠然としたテーマを、「生」であるとか、「記憶」であるとか、「愛」や「死」、「肉体」といった具体的な方法論を用いて表現したかったのです。これは人類規模の永遠かつ壮大なテーマであり、特にこの混迷した時代において考えなければならない切実な問題であると僕は思います。

もともと人間は誰しも「無」から生じたわけで、「0」（無）から「1」（有）が生まれたという時点で矛盾しているわけです。こうした、ある種の歪みから偉大なる矛盾が生まれ、矛盾に気づき、それを考え、それに悩み、また自分もその矛盾に陥り、納得し、老いて無になることを人生と呼ぶのであると僕は思うのです。もしかしたら、もちろん、そうは思っていませんが、それだけが「全て」ではないかと思えてしまうのです。だって、究極的には疑いなく考えることのできる対象は「自分」だけしかないじゃないですか。今、



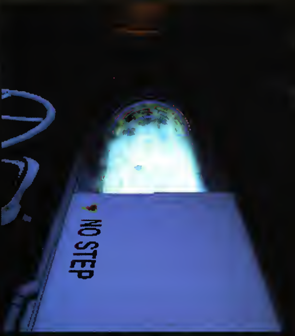
あなたが読んでいるこの本も、あなたのまわりにある色々な家具も、兄弟や親、友達や愛する人まで、それが存在するということは全く証明ができないでしょう。しかし、過去の記憶から現在まわりに存在するものまで、全てを疑ったとしても、《あなたが「今、考えている」ということ》だけは確実なのです。あなたが存在するということ、この唯一の矛盾だけがこの世の中で絶対に証明できることなのです。

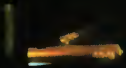
《自分自身について考える》。自分について考えることで世の中のルールや価値が決定します。自分を考えることで、恋人や友人のこと、地球や宇宙のことを考えられるのです。今、1997年が始まり、20世紀最後の3年がスタートしようとしています。しかも戦争や災害、不況など様々な出来事によって、全てのものを疑いたくなるようなこの世の中で、自分という存在を正面から捉え、疑わずに考えて欲しかった……。そこで、この《自分を考える》というテーマを声を大にして伝えることにしました。これが僕のメッセージです。ローラや様々なキャラクターを通して、自分自身について考えてみてください。皆さんが何かを感じてくれたら嬉しく思います。だって、そのために創ったんですから。あー、やっと本当のことが言えた。

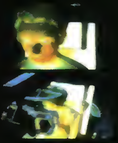
1996年12月吉日
『エネミー・ゼロ』プロデュース／企画／脚本
株式会社ワープ代表取締役　飯野賢治

CONTENTS

INTRODUCTION







story

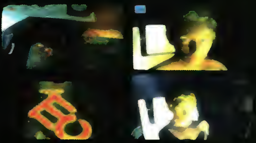
漆黒の宇宙を異形の船が進んでいた。
それは中世の城のようにも見える。
鋼鉄でできた心臓のようにも見える。
ヴィークル・ジ・アキ。
あまりにも巨大な輸送船であった。

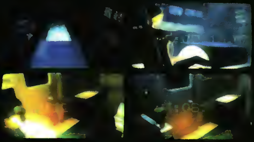
アキの居住セクションの一室で、ローラ・ルイスは、コールドスリープ（冷凍睡眠）装置のチューブの中に横たわっていた。金髪と端正な顔立ちが、補助灯の鈍い光に照らし出されている。その姿はまるで、水晶に閉じ込められた“眠りの森の美女”であった。時間を止められた殺風景な船室で、チューブの生命維持装置だけが、時折、小さな機械音を立てる。

ローラは夢を見ていた。
自分の生まれた星の夢だった。
戦争の混乱に逃げまどう人々。
綺麗な夜景に立ち昇る赤い炎。
泣き叫ぶ親子の姿。

ローラはその光景を遠くから見ている。夢にはTVモニターに映し出された一場面のように機械的なノイズが入っていた。何ヵ月前、何年前の記憶がこの夢を見させているのか。

突然、アキが激しく揺れた。何かが爆発したような衝撃だ。数瞬後、チューブの強制覚醒装置にライトが点る。アキがエマージェンシー（緊急）プログラムを発動させたのだ。





ローラがチューブから身を起こしたのは、それから5分後。運良く、自律神経の変調や呼吸器系の急激な拡張からくる胸の痛みは感じられない。強制覚醒にしては上出来だ。しかし案の定、頭だけがハッキリしなかった。一時的な記憶の混乱である。
つまり　　。

今の自分が誰なのか、という部分的な記憶がとんでいるのだ。

とりあえず現状を把握するため、ネット・コンピューターを起動させる。本来はアキを制御するコンピューターの端末だから、先ほどの衝撃に関しても重要な情報を引き出せるはずだ。
もちろん自分が誰か、ということも……。
ローラは、無意識のうちに同じクルーのパーカーの部屋にアクセスしていた。彼の姿はビデオフォンに映っていたが、声が聞こえない。パーカーもかなり慌てていた。
と、突然、パーカーの部屋を大きな衝撃が襲った。分厚いドアを、何かがこじ開けようとしていた。強い力だ。かなりの圧力に耐えられる合金性のドアが歪み始めていた。
パーカーはエネルギー銃を構えている。ローラは、モニターを見守るしかできない。いくら叫んでも声さえも届かないのだ。そしてローラが最後に見たのは、パーカーが撃った銃の閃光と、恐怖に歪んだ顔だけだった。彼が何を見たのかもわからぬまま、モニターは沈黙していた。

ローラの物語は幕を開けた。



ある任務を終えて地球へ帰還中の船『ヴィークル・ジ・アキ』。物語はこの巨大な宇宙船のなかで始まる。

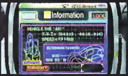


Vehicle The Aki

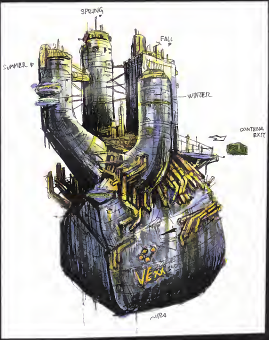
4本のタワーのうち、
アキの乗員はウインターとサマーで眠っている。
ローラがいたのはウインターだ。

全高が2,000mにも及ぶこの宇宙船は本来、太陽系外惑星のエネルギー資源の採掘、精製、輸送を目的とした巨大なエネルギープラントである。船というよりも、むしろ宇宙ステーションといった感じで、惑星の周回軌道上で採掘作業のベースキャンプ的な役割を果たす。当然、大気圏突入の機能は有しておらず、惑星への着陸は搭載しているシャトル機で行なう。任務の性質上、長期間、長距離の運行が常であるため、乗員用のレクリエーション施設やコールドスリープ装置なども備えてはいるが、実際のところ運行はAI（人工知能）によってオートメーション化されており、乗員10名以下で船をコントロールできるロボット船であると言える。

当初はわからないことだが、極秘任務のため、艦装の一部に手を加えられたアキは、ある辺境の惑星に赴く。その任務の内容が、現在アキ内部で起こっている事件の発端となっているらしいのだが……。



ゲーム中、ネットワークシステムでもアキのデータを見ることができる。



*Vehicle The Aki SPEC

全高	2,000m
全幅	1,000m
最低乗員	7人
航法	インパルスドライブ（太陽系外） 太陽風帆走（太陽系内）
巡航速度	光速の25%
最高速度	光速の99%
航続距離	無制限
艦載機	大気圏突入用シャトル2機

構成
スプリング、サマー、フォール、ウインターと呼ばれる4本のタワー・ブリッジ（艦のコントロールセクション及び乗員の居住セクション）と船体（機関部、エネルギー精製炉、船倉、採掘機械及びシャトル格納庫）からなる。

※このデータは編集部の推定であり実際のデータとは異なる場合があります。

Vehicle The AKI

宇宙船「ヴィークル・ジ・アキ」のデザインは心臓をモチーフにした、これまでに例を見ないユニークなものだ。
心臓といえば古来、心が宿るとされた臓器だが、果たして、この船の設計者のその真意とは……。

PROFILE

Laura Lewis

ローラ・ルイス



PERSONAL DATA

CO-PILOT (WINTER TOWER)

- ●AGE／32
- ●BLOOD TYPE／A
- ●SEX／FEMALE
- ●NATIONALITY／U.S.A.

ローラはコールドスリープ（冷凍睡眠）から目覚めたときの事故で、一部の記憶を失ってしまっている。だから、何をどこにしまったのかすら覚えていない。せっかく飾った人工観葉植物を見ても、自分の好きな物に囲まれているという実感が持てないようだ。

OBJECTS



COSMETICS

ローラのシミひとつない陶磁器のような肌はこの基礎化粧品群によって守られている。時間が経っても劣化しない特殊成分配合の物を愛用。

ARTIFICIAL GREEN

天然モノは高価なうえ、世話が大変なのでもっぱら人工観葉植物と造花が出回っている。匂いもついていて本物と見分けがつかない精巧な作り。

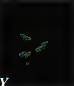






DUSTBOX

ファンシーで収容量がそれほど多くないゴミ箱。部屋のアクセントにはなるが、あまり実用的とは言えない。最初から置いてあったのか彼女が選んで購入したのかは不明。



HOLOGRAPHY PLANT

3Dレーザー光線を利用した映像。人工植物に付いている装置で楽しめる。

PROFILE

Parker
パーカー





**ENGINE DRIVER
(WINTER TOWER)**

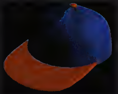
- ●AGE／30
- ●BLOOD TYPE／A
- ●SEX／MALE
- ●NATIONALITY／U.S.A.

ぎっしり並べられたビールの空き缶やブロンド美女のポスターなど、平均的なアメリカ人男性の趣味を凝縮したようなパーカーの部屋。全体の雑然とした雰囲気が、彼の大らか（もしくはルーズとも言う）な性格を物語っている。いる物といらない物が渾然一体となったこの部屋では捜し物をするのも大変そうだ。

OBJECTS

BEER
彼にとってのビールは水代わり。空き缶の数を見る限りでは，相当な量のビールを持ち込んでいる様子。





CAP
このメジャーリーグオリジナルキャップはパーカーのトレードマークとなっている。どうやら彼は大の野球ファンらしい。





POSTER

わざわざ自分で持ってきた人気ヌードモデルのポスター。彼にとっては自分の家も仕事であてがわれた部屋も大した違いはなさそうだ。しかし、クルーのなかにはこのポスターの趣味が気に入らない人物もいるらしい。



PROFILE

Mercus
マーカス



PERSONAL DATA

DOCTOR (WINTER TOWER)

- AGE／39
- BLOOD TYPE／O
- SEX／MALE
- NATIONALITY／GERMANY

この部屋の持ち主であるマーカスは、クルー全員の健康管理を一手に担っているドイツ人のドクター。ケガや病気を診察するだけでなく、定期的に健康診断を行なったり精神カウンセリングにも応じてくれる。真面目で堅実な性格だが、目を凝らして部屋のなかをよく見渡せば、意外なセンスがわかるはず。

OBJECTS



TOYS

マーカスはポップなデザインのおもちゃを集めるのが趣味なのだろうか。でも、もしかしたら息子の持ち物を持ってきて飾っているのかもしれない。

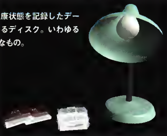






DISK

各クルーの健康状態を記録したデータが入っているディスク。いわゆるカルテのようなもの。



DOOR

彼自身が開発に協力したと言われる特別仕様のドアロック。

PROFILE

Kimbery Hurd

キンバリー・ハード



PERSONAL DATA

COUNSELOR (WINTER TOWER)

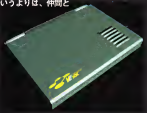
- ●AGE／32
- ●BLOOD TYPE／B
- ●SEX／FEMALE
- ●NATIONALITY／U.S.A.

キンバリーの役割は全クルーの相談相手、つまり人間関係を円滑にするためのまとめ役。そんな彼女の部屋で目につくものは、チャットを楽しむために使用されているノートブックコンピューターと、立てかけてある派手なデザインのスケボー。この2つのグッズからは彼女の繊細かつ活発という二面性が見て取れる。

OBJECTS

NOTE BOOK COMPUTER

ネットワークシステムと互換性があり、クルーのデータ管理にひと役買っている。仕事用というよりは、仲間とチャットを楽しむための道具。





RADIO-CASSETE RECORDER

音楽がないと生きていけないファンキーな彼女が部屋にいるときは、常にこのラジカセからHIPな曲が流されている。





SKATE BOARD

あまりにも娯楽と呼べるものが少ない船のなかで、唯一の楽しみとなっているのがスケボー。しかし、適した場所がないので部屋のアクセサリーになり下がっている。



POSTER

1980年代に流行ったブラックコンテンポラリー系グループのポスター。もちろんこの時代ではオールディーズのジャンルに分類されている。

PROFILE

George Takahashi
高橋・ジョージ



PERSONAL DATA

COMPUTER ENGINEER (SUMMER TOWER)

●AGE／48

●BLOOO TYPE／A

●SEX／MALE

●NATIONALITY／JAPAN

コンピューター技師のジョージにとって、ここはあくまでも宿泊設備が整った仕事部屋。ワーカホリックな彼はコールドスリープで休息を取る以外、常にモニターに向かっている。しかし作業中はビデオフォンのアクセスを一切拒否するという自分勝手な面もあるせいか、仲間うちでの評判はあまり芳しくないようだ。

OBJECTS



COMPUTER

ヴィークル・ジ・アキやクルーの情報はいったんこのマシンに集約され、整理された後、ネットワークにアップロードされる。





EMPTY BOX

几帳面な彼は、マシンや周辺機器が入っていた箱も大切に保管している。



MONITOR

マシンは24時間、常に電源が入りっぱなし。そこで様々なトラブルを考えて、予備のモニターを用意している。

PROFILE

David Barnard
デビッド・バーナード



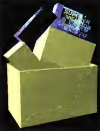
PERSONAL DATA

SUB CAPTAIN (SUMMER TOWER)

- ●AGE／31
- ●BLOOD TYPE／A
- ●SEX／MALE
- ●NATIONALITY／U.K.

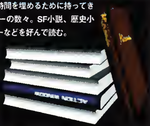
実質的なリーダーである副船長デビッドの主な仕事は全クルーの管理と、船長への状況報告。いつも忙しくしている彼は大変な読書家でもあり、なるべくなら部屋に戻って本の続きを読みたいと考えている。それに、部屋のなかには彼をリラックスさせてくれる、何かとても大切な物が置いてあるらしい……。

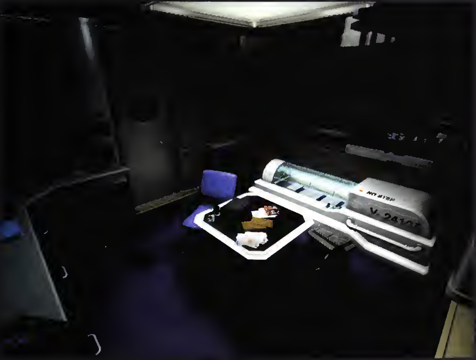
OBJECTS

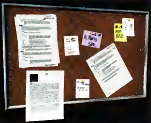


TOOL BOX
彼の部屋は工具室からかなり離れているので、とりあえず身の回りの物くらいは修理できるよう、簡単な工具を自分で用意している。

BOOKS
長旅の空いた時間を埋めるために持ってきたハードカバーの数々。SF小説、歴史小説、ミステリーなどを好んで読む。







CORK BOARD
一度に複数のクルーと連絡を取り合う彼は、忘れないよう用件をメモしてこのボードに留めておく。

PAPERS
パソコンはあまり得意ではないようで、調査した結果は一度紙に記入し、ある程度まとまった時点でゆっくりとノートブックコンピューターに打ち込んでいる。



PROFILE

Ronny
ロニー



PERSONAL DATA

CAPTAIN PILOT (SUMMER TOWER)

- ●AGE／45
- ●BLOOD TYPE／O
- ●SEX／MALE
- ●NATIONALITY／U.S.A.

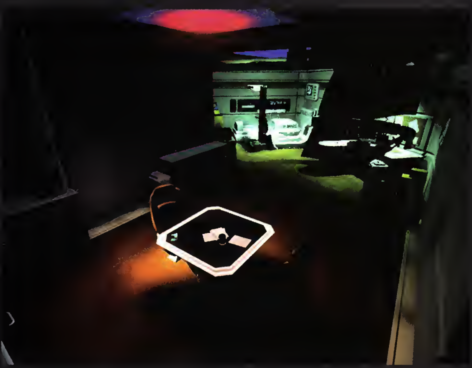
深紅のカーペットが印象的な、最も広いこの部屋を使用しているのは船長のロニー。この船での最終的な権限は彼が握っているものの、彼が直接クルーに指示を出すことはめったにない。ただし、いざというときは速やかに対処できるよう極力外出を避け、ここで待機してくれている。

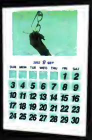
OBJECTS



COMPUTER

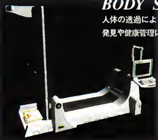
クルーのあいだではあまり知られていない話だが、このマシンはジョージが所有しているコンピューターと船内LANで直接繋がっているらしい。





CALENDAR

航行スケジュール管理になくてはならないカレンダー。加工した形跡あり。



BODY SCANNER

人体の透過によって患部や病原体の発見や健康管理に使用される。

COLUMN

NION VOLTAGE

エネミーの先祖たち

これまで多くのSF映画のなかで描かれてきた、人類対宇宙生物という構図。そんなSFモンスター映画の怪物たちを通して、『エネミー・ゼロ』のルーツを探ってみよう。映画史をひもといてみると、フランスのジョルジュ・メリエスの作ったトリック映画『月世界旅行』（1902年）が、世界初の人類対宇宙生物のシーンを扱った作品であるそうだ。この頃はまだトリック映画の時代で月世界人もただの書き割りだったが、映画創世期にまで起源を求められるという点で、宇宙生物モノはSF映画の王道と言えるのだ。人類が宇宙に眼を向け始めた科学の時代、'50年代になると、SF映画は黄金期を迎え、アイデア的にも技術的にも充実し始める。そんな1956年にベストSFムービーと呼ばれる『禁断の惑星』は公開されている。30年前に消息を絶った科学者たちを調査するため、惑星アルティア4にやってきた地球連合のアダムス船長一行。突如彼らを見えない怪物が狙い始めた。どこにも逃げ隠れする場所のない惑星で次々に殺されていく船員。そしてバリアーや光線の攻撃を受けると、一瞬、輪郭が浮かび上がる奇怪な怪物の姿。この作品に登場する透明生物あたりが、直系ではないにしろエネミーの遠い先祖なのかもしれない。まあ、先祖とは言っても、実はアダムス博士の潜在意識（イド）が生んだ怪物で、設定自体はゲームとはだいぶ違うのだが……。

その後、'70年代後半に起こったSF映画ブームを過ぎると、エネミーの兄弟、親戚と言うべき怪物が次々に登場する。まず、'79年のリドリー・スコット監督作品『エイリアン』の怪物だ。H.R.ギーガーによってデザインされたこのキャラクターについては、もう説明は不要だろう。'80年代以降は、ある意味でスタンダードになってしまったほどの名作的怪物映画で、ダンジョンのような巨大宇宙船の内部で、レーダーだけを頼りに怪物を倒すシーンは、サスペンス映画並みの緊迫感があった。次に、宇宙から飛来した異星人がハンティングの標的として人間を狙い始める、という'87年の『プレデター』。こちらも『エイリアン』同様、メジャータイトルである。登場する異星人は偏光装置を使う”イドの怪物”以来の透明怪物なのだ。追い詰められた人間は、最終的に知恵と野性的な勘を駆使して戦いに臨む。こうした『禁断の惑星』や『エイリアン』、『プレデター』で繰り広げられる、外部と隔絶した空間での正体不明の敵とのスリリングな戦いぶりに、『エネミー・ゼロ』の原点を見い出すのは難しいことではないだろう。もし、まだこれらのルーツ的作品を観ていないのなら、何も言わずにビデオ屋に走ることをお薦めする。そうすれば『エネミー・ゼロ』が正統な流れを汲んだ”SF映画の王道”なのだということが理解できると思う。





『GIGER'S ALIEN』(限定版)
[ギーガーズエイリアン]
H.R.ギーガー著
田中 克己訳
発行：トレヴィル
発売：リブロポート
価格：4,800円（税抜）

GAME SYSTEM



基本的な操作方法からエネミーの倒し方まで、『エネミー・ゼロ』のゲームシステムを詳しく解説していく。

KEY CONTR

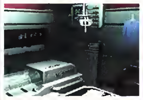
船内を思い通りに移動し、襲ってくる見えないエネミーを次々と倒せるようになるために、まずは各パートの操作ルールをきっちり把握しておこう。



ADVENTURE PART CONTROL

あらゆる謎を解いて新たなドアを開き、ストーリーを進行させていく役割を持つアドベンチャーパート。室内をくまなく探索し、利用できそうなアイテムや重要な情報を確実に入手していくためにも、移動の際における独特な約束事や操作方法を覚えて少しずつ慣れていこう。

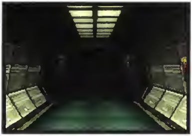
MOVING 移動



室内では移動できる場所と向ける方角のポイントがいくつか設定されている。視点が定められる場所は、＋ボタンをあらゆる方向に押してみることによってわかるので、まずは行ける場所へ移動し、止まった場所でまわりを見渡してみよう。そして画面が固定されたところでAボタンを押せば、何らかの反応が返ってくることがある。



0L 操作方法



ACTION PART CONTROL

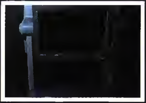
アクションパートは船内の通路などでエネミーと戦う部分を指す。アドベンチャーに比べ、こちらのパートでは＋ボタンで自由自在に移動でき、自分の周囲すべてを見渡すことができる。また、Bボタンを押し続けることによって走れるので、エネミーから逃げたい場合などに活用しよう。



瞬時に向きを変えるにはL・Rボタン、向きを固定したまま横に移動する場合はX・Yボタンを使用。さらに、Cボタンと同時に十ボタンの上下を押すことで頭上や足元を見ることもできる。行き止まりの場所にぶち当たったときに一度試してみる価値あり。

SEARCHING 探索







室内で気になる場所があったら近寄れるだけ近寄ってAボタンを押してみよう。アイテムや情報が発見できることがある。そして入手したアイテムはL・Rボタンのどちらかで呼び出して選択、ここでまたAボタンを押して使用するのだ。



for SEGA Multi Controller User



通常のコントローラーによる操作のほかに、マルチコントローラーでもプレイすることができる。アナログスティックを使えばまたひと味違ったアクションを楽しむことができるのだ。

4DISKs EXPLANATION

ディスク解説

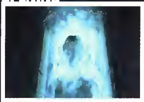


ディスク4枚組の大作である『エネミー・ゼロ』。
それぞれのディスクの意味を理解すれば、さらに物語を楽しむことができる。

DISK no.0

全4枚組のディスクは0から3までナンバリングされている。このno.0ディスクは、ゲーム本編に入る前のサポート的なものだ。ディスク0をセットすると4つのメニューが表示されるので、スタート以外のメニューを選択すれば、それぞれの情報を体験できる。

OPENING



船内で発生した異常事態とローラの覚醒、物語のプロローグを見ることができる。

TRAINING MODE

P33参照



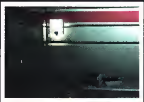
見えざる敵・エネミーとの戦いを訓練するためのモード。ワイヤーフレームで描かれた画面が印象的だ。

WARP STAFF

『エネミー・ゼロ』制作に携わった面々を、ハードビートに乗せて紹介するスタッフリスト。

DISK no.1～3

no.1～3ディスクにはゲーム本編が収録されている。ディスク1枚がひとつの章なので、ストーリーが進めばメッセージに従い、新たなディスクに移ることになる。







MODE EXPLANATION

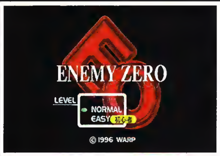
モード解説



自分にあったモードでプレーしてこそ、物語を楽しめるはず。『エネミー・ゼロ』にはモード選択が用意されている。

初心者から上級者まで物語を充分楽しんでもらうために『エネミー・ゼロ』では難易度を選択することができる。ただし単にゲーム自体の難易度が変わるだけでなく、それぞれのモードに与えられた制限のなかでゲームを楽しむことができるのだ。各モードの条件を挙げるので選択の参考にしてほしい。





EASY MODE



セーブに必要なボイスレコーダーのバッテリーが99ある。銃を手に入れたときはすでにチャージされていて、撃てる回数も多く、ビデオフォンでロニーと交信することができる。

NORMAL MODE



ボイスレコーダーのバッテリーは64で、ロニーとの交信はできるが、銃を撃てる回数はイージーモードよりも少なく、手に入れたときはエネルギー切れのモノがほとんどだ。

EXTRA MODE

左の写真を見てもわかるように選択できるモードの最上段は空欄状態。物語を極めた者だけが、さらなる段階に挑戦できる。

NETWORK EXPLANATION

ネットワーク解説



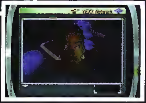
*船内に張り巡らされたネットワーク網。
船員同士の通信はもちろん、
物語のキーワードやヒントも検索できる。*

船員の部屋に備え付けられたコンピューター端末からネットワークに接続できる。ネットワークの3つの項目からは、船の状況から船員の情報まで様々なデータやヒントが引き出せる。また端末は船員の部屋以外にも設置されている。



VIDEOPHONE

7人の船員の部屋に設置された端末を通して、映像と音声で通話することができる。ただし通話には相手のアクセスコードが必要だ。





INFORMATION

宇宙船内のドアやシャッターのロック状態の変更や各ブロックの簡易マップ表示など、船体に関する情報を引き出すことができる。

DATA BASE

専門用語の解説のほか、各船員のデータと個人記録が調べられる。ただし個人情報の検索にはパスワードが必要なことがある。









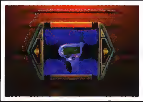


ネット・コンピューターは貴重な情報源

たとえば部屋から出られない場合、その部屋に端末があれば脱出するためのヒントが見つかるかもしれない。ほかにも船員同士の関係や秘められた事実など、ネット・コンピューターには物語を進めるためのヒントが眠っている。端末を見つけたらまずアクセスしてみよう。

SAVE & LOAD セーブ＆ロード

セーブ＆ロードも『エネミー・ゼロ』では独特なシステム。それを知らないと取り返しのつかないことになりかねないのだ。





現状をセーブするにはボイスレコーダーと呼ばれるアイテムが必要だ。これはバッテリー制なので限られた回数しか使用できない。セーブやロードをするたびにバッテリーが消費されるので、残量内で行動するしかないのだ。

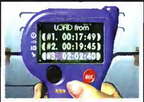
SAVE は4ポイントを消費

3カ所にセーブできるが、新たな物語のデータは同時にセーブできない。エンディングを見ずに新たにプレーすると以前のデータは消えてしまう。



LOAD は2ポイントを消費

ローラが死んでしまった場合、セーブデータがあればその状況から再開できる。そのとき、いままでの物語のダイジェストをローラの声で聞くことができるのだ。





バッテリー残量に注意！！

写真のようなバッテリー残量になると、セーブするのもためらわれる。そうならないためにもセーブ回数を減らすなど、バッテリー残量には常に注意するようにしよう。



ATTACK THE ENEMY
エネミー攻略法

見えない敵との戦いで、頼りになるのは己の耳のみ。
忍び寄るエネミーの動きを音をヒントにつかむのだ。

GUN 銃の使い方

『エネミー・ゼロ』に登場する銃はAボタンで構えた後にボタンを押し続けるとパワーチャージ、ボタンを放すと発射されるタイプ。射程距離が短いため相手にかなり接近しないと当たらないうえに、パワーが最大値を超えるといったん解除されてしまう。チャージの度合を見計らってタイミングよく撃てるようになるにはかなりの訓練が必要だ。

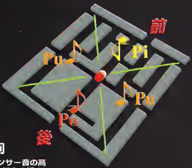




ENEMY SEARCH エネミー探索

エネミーとの距離はセンサー音の間隔でわかる。接近するほど音の間隔は短くなり、すぐそばならエネミーの唸り声が聞こえるはずだ。



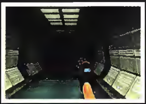


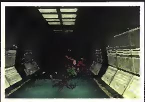
エネミーの方向

エネミーの方向はセンサー音の高低でわかる。後ろにいる場合は低く、左右から前方に移るにつれて音が高くなり、警告してくれる。

対エネミー BASICテクニック

銃の有効射程までエネミーを引きつけるのが基本。そのためにもエネミーの方向を確認することだ。音が聞こえたらL・Rボタンでローラの頭の向きを変えると音の高さが変わる。これによって動かずに敵のいる方向が確認できるのだ。





TRAINING MODE

対エネミー戦を模したシミュレーターがトレーニングモード。
ここでエネミーの動きとセンサー音の関係を頭にたたき込んでおこう。

レベル1

エネミー：1体　視認：可　レーダー反応：有

最初のトレーニングではエネミーの姿が見えているので、動きと音の関わりをしっかりと頭にたたき込もう。音の感覚が最も短くなったときにチャージを開始し、エネミーの唸り声が聞こえた瞬間に発射するとうまく倒すことができる。



レベル2

エネミー：1体　視認：不可　レーダー反応：有

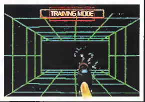
目には見えないがレーダーで位置を確認できる。このモードではレーダーと音を頼りに、エネミーの位置と移動スピードをイメージしよう。わざと走ったりして、エネミーがどう動くのかを見るのもいい訓練になるだろう。



レベル3

エネミー：3体　視認：不可　レーダー反応：無

目に見えずレーダーにも映らない、実戦に即したモードがレベル3だ。逆に考えればレベル3がクリアーできるようにならないと実戦で勝つのはかなり難しいということになる。このモードで気をつけたいのは敵が複数いること。ただでさえ不利な状況なので、戦いは必ず1対1でするのが基本だ。2体以上のエネミーが近くにいる場合、音も複数重なるので、音がひとつになるまで逃げ回る。その後、1体ずつ敵を始末するのだ。積極的に戦うのは重要だが、危険だと思ったら一度撤退して体勢を立て直すこと。この慎重さもエネミー相手の戦いでは大切なポイントと言える。





COMBAT TECHNIQUE

実戦テクニック



トレーニングが終了したら、いよいよ実戦レベルに挑戦。ここで紹介するテクニックを駆使して、エネミーを倒せ。



PRACTICE 基礎編



はずした場合は一時撤退

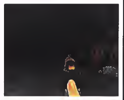
こちらの気配に気づくと敵は近づいてくる。このとき敵を正面に捉え、じっと待つのだ。エネミーが近づき1回目の唸り声が聞こえたらチャージ開始。2回目の唸り声が聞こえた瞬間に撃つ。方向さえ間違わなければ、まずこれで倒せる。

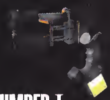
エネミーの動きを待つ

引きつけて撃ったがはずしてしまった場合、再びパワーをチャージする余裕はない。こんなときはとにかく逃げるだけだ。センサー音の間隔が長くなるまでひたすら走る。そして体勢を立て直して、エネミーがくるのを待つのだ。

複数のエネミーは1体ずつ

エネミーとの戦いは1対1が鉄則。ただしエネミーは1体だけとは限らない。エネミーに囲まれる危険を回避するために、広い場所や十字路での待ち伏せは避けたい。逆に周囲を壁に囲まれた通路や角が狙い目だ。





ALL GUNS LIST

入手できる4種類の銃はどれもエネルギー銃。残りエネルギーは銃後部のランプでわかる。赤なら残りわずか、赤の点滅で残量ゼロだ。

GUN NUMBER I

エネルギーCAP　EASY　7発
NORMAL 3発

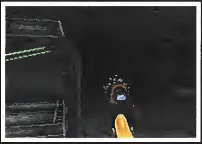
エネルギー容量が大きいので、射撃回数も多い。序盤で使いやすい銃だ。

EXPERT 上級編

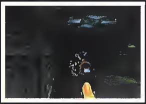


曲がり角でトラップを仕掛ける

エネミーが近づいてくるのを待つだけが戦いではない。近くにいるようなら曲がり角の手前でパワーチャージしながら待とう。このとき前後に細かく動くとエネミーもこちらの気配に感づきやすいはずだ。そしてエネミーが接近したら、すぐさま角から飛び出して撃つ。この方法なら敵の隙をついて倒せる。







バックしながら狙い撃つ

長い廊下など枝分かれした脇道がないときに有効なテクニック。まずエネミーを感知したら後退りしながらパワーチャージ。エネミーの移動スピードの方が速いので次第に追いつかれるはずだ。充分敵が接近したらすかさず発射。ギリギリまでエネミーに近づかれても、この方法なら対処できるのだ。

AAA 特A編



常に走りながらパワーチャージする

この方法は、センサー音を完全にマスターしていることが絶対条件。走りながらの音の変化で敵の位置を確認、すぐさまこちらから接近して撃つという勇猛果敢な攻撃法なのだ。





GUN NUMBER II

エネルギーCAP　EASY　3発
NORMAL　1発

エネルギー容量が極端に少ないのが特徴。射撃ミスは即、危険を意味する。





GUN NUMBER III

エネルギーCAP　EASY　5発
NORMAL　3発

IとIIの中間的な能力を持っている、可もなく不可もない標準的な銃。

GUN NUMBER IV

エネルギーCAP　EASY　∞
NORMAL　∞

パワーチャージする、しないという2通りの撃ち方ができ、何発でも撃てるという最強の銃だ。



COLUMN HIGH VOLTAGE

映画とCG（コンピューター・グラフィックス）技術

現在の映画界、特に米メジャー映画産業のなかで、完全に確立した感もあるCG技術。その活躍の場は、SF映画だけに止まらず、今では一般作品でも、CGを使用していない映画を探すのが困難なくらいである。

'70年代半ばから、SF映画のなかに登場し始めたCG映像。最初はワイヤーフレームの簡単なアニメから出発し、ハリウッドの大予算に育てられ、次第に複雑さを増していった。現在ではカルト映画の仲間入りを果たしている元祖サイバーパンク映画『トロン』（'82年）では、実写、アニメ、CGを巧みに組み合わせて、これまで誰も考えつかなかった電脳空間を表現。新技術開発に意欲的なディズニーならではの作品に仕上がっている。この『トロン』以降、雪崩式に技術が進み始める。まず、ミニチュアをまったく使わず、CGのみで宇宙空間での戦闘シーンを作ってしまった『スターファイター』（'84年）が登場。同年、日本でも一部にCGを取り入れたアニメ『SF新世紀レンズマン』が公開されている。従来通りのミニチュア特撮の代わりとして使用されたCGのデジタル技術は、この後も『スタートレック2』『アビス』『ターミネーター2』と話題を呼び、'93年『ジュラシック・パーク』では、究極と言えるまでの恐竜映像を作り出したのは記憶に新しい。

派手なビジュアルで常に話題の中心にあったCGだが、観客をごまかすために使われる特殊効果としての使用法もある。『ジュラシック・パーク』『ジュマンジ』は誰にでもわかるが、『スピード』『007／ゴールデンアイ』のCGに気づいた人は少ないだろう。正確に言えば、CGを使ったデジタル映像である。これまでミニチュア撮影や光学合成が担ってきた調整や修正といった仕事を、デジタル技術は完璧にこなしているのだ。'94年の『クロウ飛翔伝説』では、撮影終了前に死亡してしまった主演ブランドン・リーの未使用フィルムなどからデジタル映像を作り、完成までこぎ着けている。極端なことを言えば、コンピューターと元になる絵さえあれば俳優はいらない、という結論まで出てきそうな話なのだ。主演俳優の顔を、スタントマンの動きから取り込んだデータで作ったCGの体に合成し演技させる。技術的には可能なのだが、その映像の権利が顔の持ち主にあるのか、体のスタントマンにあるのか、はたまたプログラマーにあるのかという法律的な問題がまだ明確になっていないのである。



そして、CGフルアニメーションとして話題を呼んだヒット作『トイストーリー』公開が'95年。わずか20年の間に、CGは欠かすことのできない映像技術、映像分野へと驚異的な成長を遂げた。しかし、これはまだCG技術の幕明けにしか過ぎない。本当の意味でのヒット作は、これから登場してくるハズなのである。もちろん、そのジャンルが映画とは限らないのだが……。

『ジュラシック・パーク』
発売元：CIC・ビクタービデオ株式会社
価格：2,893円（税抜）





『クロウ飛翔伝説』
発売元：日本ヘラルド映画株式会社
価格：3,000円（税抜）

ROUTE TO THE VICTORY





WINTER TOWER

ローラの部屋～ステアールーム

冷たく光るモニターに映し出されていたのは、
正体不明の「何か」に襲われ、崩れ落ちていく男の姿だった。
いったいここはどこで、何が起こっているというのか。
真相を明らかにするためにも、急いで他の生存者を探し出さなければ……。



①ローラの部屋 MAP:P78 Ⓐ

目覚めた場所。自分の部屋なのだろうか。
何も思い出せないけれど、考えている余裕はない。
とにかく立ち上がって、支度を整えよう。

1. ローラの部屋
2. ロッカールーム
3. ウインターストアールーム
4. ステアールーム



── 持っていけるものはすべて入手しておこう。
それがいつ、どこで、どういう風に役立つのか、
すぐには理解できなかったとしても。

通路～マーカスの部屋

7 通路
8 マーカスの部屋





⑦通路 MAP:P78 Ⓐ

これ以上地下をうろつくのは危険だ。
来た道を引き返して安全なローラの部屋に戻り、
そこから仲間にアクセスを試みた方が良さそうだ。

⑧マーカスの部屋 MAP:P78 Ⓐ

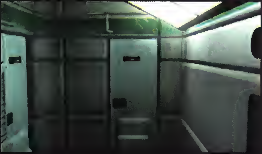
1Fでも発信音が!?
自分の部屋に戻ろうとしたそのとき、
何者かがドアを破り、そのまま消えてしまった。
開いたドアの奥からは何も聞こえてこない。
危険はなさそうなので、調べに行く。





⑤～⑧までに入るアイテム
3階

WINTER TOWER

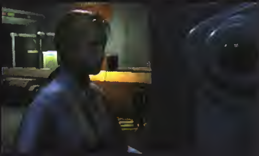


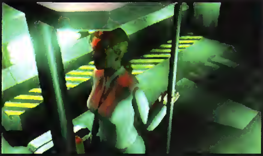
②ロッカールーム MAP:P78 Ⓐ

ドアの真正面にガン・チャージャーを見つけた。
しかし、肝心の銃はどこにも見あたらない。
奥にあるロッカーが気になる。
コールドスリープの前に、何か入れたのでは……。

③ウインターストアールーム MAP:P78 Ⓐ

足元が見えないほど暗い。コンベアーも停止している。
だが、部屋の隅に設置されたネット・コンピューター
だけは、端末としてちゃんと機能していた。
それにしてもネットなら部屋からアクセスできるの
に、なぜこんな辺鄙な場所にも置いてあるのだろう？





④ステアールーム MAP:P78 Ⓐ

ロックを解除した向こうには、
緊急避難用の手動リフトが。
頭上に注意しながら乗り込んでボタンを押すと、
リフトはゆっくり地下へと……。



①～④までに
入るアイテム
4個

荷物庫〜パーカーの部屋

⑤荷物庫 MAP:P78 ⓒ

荷物置き場に入ってすぐ、耳元で音が鳴り響き出した。
武器らしいものを入手できていないうちは、
ひたすら逃げて安全な場所に避難するしかない。





5 荷物庫
6 パーカーの部屋



⑥パーカーの部屋 MAP:P78 ⓒ

壁沿いに進んで、ようやく辿り着いた扉をくぐる。
…………。
一見ガラクタだらけに見えるこの部屋で、何か手掛かりとなるような物は見つからないものか。

WINTER TOWER

ロッカールーム〜ウインターエレベーター

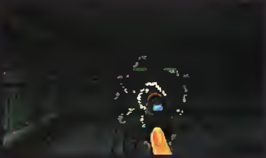


⑨ロッカールーム MAP:P78 Ⓐ

入手した銃にエネルギーを充填。
これでようやく敵に正面からぶつかることができる。
準備が整ったら今度はこちらの方から
"姿なき者" を探しに行くのだ。

⑩荷物庫 MAP:P78 Ⓒ

まずは敵の目星がつけやすい地下1階へ。
今持っている銃は3発まで撃てるようだ。
しかし、油断はできない。
はずしたときはいったん引き返した方がいい。



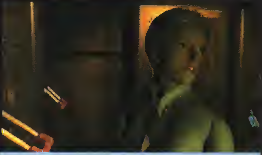


⑪パーカーの部屋 MAP:P78 Ⓒ

地下1階に降りたついでにパーカーの部屋へ行き、
ビデオフォンで手当たり次第アクセスしてみる。
—— たったひとりでもいいから、
まだ生きている仲間を見つけ出すために。

WINTER TOWER

9 ロッカールーム
10 荷物庫
11 パーカーの部屋
12 ウインターパワールーム
13 ウインターエレベーター



⑫ウインターパワールーム MAP:P78 Ⓑ

地下通路にあるこの場所には、
エレベーターを作動させる装置がある。
ここにくる前に仲間とうまく連絡が取れたなら、
このスイッチの謎はいとも簡単に解けるはずだ。



⑬ウインターエレベーター MAP:P78 Ⓐ

エレベーターに続く通路にいた敵もなんとか倒すことができた。
行き先がわからないまま，エレベーターに乗り込む。

WINTER TOWER

ウインターエレベーター～ハッチ前



⑭ウインターエレベーター MAP：P78 Ⓐ

ようやく電力が供給されたエレベーター。
どうやらこのタワーは5階まであるらしいが、
反応するボタンは4階のみ。
仕方がない。行けるところに行ってみるしかない。

⑮通路 MAP：P79 Ⓔ

このエレベーターは通路のまん中に位置していた。
右か？　左か？　どちらの方がより安全なのだろうか。
誰にも会えないまま死ぬのだけは避けたい。





⑯ダクト階層 MAP：P79 Ⓓ

やっと出口を見つけたと思ったのに、
ダクト階層に出てしまった。
道が曲がりくねっていて、まるで迷路のようだ。
こんなところで誰かに出会う、なんてことは
まず望めそうにない……。

WINTER TOWER

14 ウインターエレベーター
15 通路
16 ダクト階層
17 資料室
18 工具室
19 ハッチ前



⑰資料室 MAP：P79 Ⓓ

通気口から飛び降りたら、そこは資料室だった。
コンピューターのデータベースに誰かが記録を
残しておいてくれればいいが……。



⑱工具室 MAP：P79 Ⓓ

船の修理に使用するらしい工具類が並んでいるが、
今すぐ使えそうなものは見あたらない。
役立つ物といったらガン・チャージャーくらいだろう。



⑲ハッチ前 MAP：P79 Ⓓ

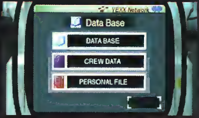
唯一まともな出入口と思われるドアは封じられていた。
だが、塞いでいる鉄板は錆びてボロボロになっている。
何らかの圧力をかければ簡単に吹っ飛ばせそうだ。




⑨～⑲までに
入るアイテム

キンバリーの部屋～緊急用ブリッジ





⑳キンバリーの部屋

初めての生存者を確認。
向こうも再会をとても喜んでくれている。
それが誰なのかは覚えていないけれど……。
ネット・コンピューターで、ほかにも生存者がいないか
念入りに確認を取ってみることにする。

20 キンバリーの部屋

21 緊急用ブリッジ





㉑緊急用ブリッジ MAP:P79 Ⓕ

２人で協力し合ってブリッジを抜けることに。
キンバリーは自信満々で奥へと向かって行ったが、
本当に大丈夫なのだろうか。
いつエネミーに襲われるかわからないというのに。



SUMMER TOWER

サマーエレベーター～デビッドの部屋

㉒サマーエレベーター MAP:P81 Ⓓ

キンバリーがいなくなったまま、勢いでエレベーターに乗ってしまった。階数は3つのスイッチを上下させて入力する方式になっている。

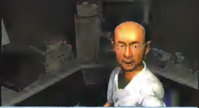




22 サマーエレベーター

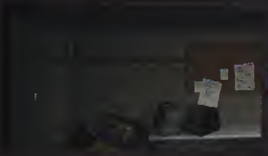
23 ジョージの部屋

24 デビッドの部屋



㉓ジョージの部屋 MAP:P80 Ⓒ

なんだかやけに馴れ馴れしい男、ジョージ。コンピューターでデータを管理するのが彼の仕事らしい。だとしたら、今起きている異常の原因を知っている？



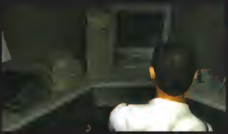
㉔デビッドの部屋 MAP:P80 Ⓒ

ジョージに頼まれて様子を見にデビッドの部屋へ。
彼もジョージのことを良くは思っていない様子。
ただ、今は好きとか嫌いとか言っている場合ではない。
生きているクルー全員が助かる道を模索しなければ。

⑳～㉔までに
入るアイテム

SUMMER TOWER

ジョージの部屋～サマーパワールーム



㉕ジョージの部屋 MAP:P80 Ⓒ

デビッドを追ったが、ジョージは帰ったと言う。
部屋にもいないということは、別の階に行ったのか？
さっきの話の続きが気になる。探しに行ってみよう。

㉖ロニーの部屋 MAP:P80 Ⓐ

ロニーのコンピューターは外部の人間に見られないよう
厳重にプロテクトがかけられていた。
そこまでするほどの重要な機密とは……。
謎を解く鍵は彼が握っているのだろうか。





㉗サマーストアールーム MAP:P81 Ⓕ

デビッドを探してこんな場所まで来てしまった。
彼が言おうとしていたことは何だったのか。
そのことがいっこうに頭から離れない。



㉘ジョージの部屋 MAP:P80 Ⓒ

ジョージを再び訪ねると、彼はいなくなっていた。
今がコンピューター内のデータを覗き見るチャンス。
大切な情報が隠されている気がしてならないのだ。

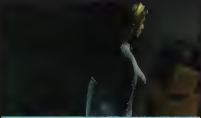
SUMMER TOWER



㉙ロニーの部屋 MAP：P80 Ⓐ

……体調がすぐれない。
さっき拾ったキィをここで使ってみてはどうだろう。
不調の原因がわかるかもしれない。

- 25 ジョージの部屋
- 26 ロニーの部屋
- 27 サマーストアールーム
- 28 ジョージの部屋
- 29 ロニーの部屋
- 30 デビッドの部屋
- 31 サマーパワールーム



㉚デビッドの部屋 MAP：P80 Ⓒ

何が起こったかのか理解できないまま、
夢中でここに来てしまった。
これから先、いったいどうすればいいというのか。



㉛サマーパワールーム MAP：P80 Ⓑ

6階の奥でパワールームを見つけたが、
正しいコードを入力しないと電源が入らない。
入手した2枚のメモと関係がありそうだ。





㉕～㉛までに入るアイテム 6個

ジョージの部屋〜連絡エレベーター

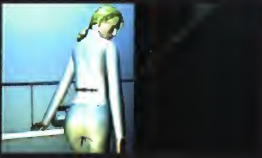


㉜ジョージの部屋 MAP：P80 ©

敵の数が確実に増えてきている。
タワーを移る前にジョージの部屋に寄り、
エネルギーをチャージしておきたい。
この先いつ補充できるかわからないのだし……。

32 ジョージの部屋
↓ 1Ｆ　通路
33 連絡エレベーター





㉝連絡エレベーター MAP：P81 Ⓔ

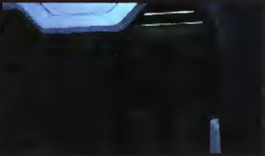
何もせずに殺られるくらいなら、
キンバリーが言っていた場所へ行ってみよう。
どのみち危険であることには変わりはないのだから。

FALL TOWER

連絡エレベーター〜レストルーム

㉞連絡エレベーター MAP:P81 Ⓔ

断片的にではあるが、記憶が戻りつつあるようだ。
それよりも、まずは身の安全を確保することが先だ。
過去を取り戻すのはそれからでも遅くはない。



㉟フロア1〜3 MAP:P82

待っていたのは複数のエネミーだった!
現在所持している銃には限界がある。
生きてこのタワーから出ることは難しいかもしれない。



34 連絡エレベーター
35 フロア1〜3
36 レストルーム

㊱レストルーム

階層と階層のあいだに、小さな部屋を見つけた。
ここで休息を取ったら、また出発だ。
それにしても目的地まであとどれくらい歩くのだろう。



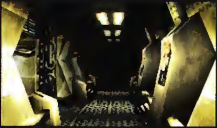


㉜〜㊱までに入るアイテム 1個

フロア4〜小型船発進所

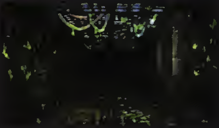
㊲フロア4〜8 MAP：P83, P84

四方から敵の気配が感じられる。
はさみうちされないよう、慎重に歩かなければ。
一瞬たりとも気を抜くことができない。











37 フロア4〜8
↓
38 小型船発進所



㊳小型船発進所

緊急時にはここから脱出するようだ。
しかし、小型船は1隻しか見当たらない。
このままひとりで逃げるべきなのか、それとも……？

ENEMY ZERO BEGINNERS



ENEMY ZERO BEGINNERS

BEGINNERS BASIC GUIDE

クリアできない人のための基礎ガイド

『エネミー・ゼロ』をなかなかクリアできない迷えるプレーヤーにおくる基礎ガイド。このページに書いてあるポイントを押さえて、ゲームクリアへの道を切り開け!

ADVENTURE PART

Q1.話が進まない。新たに行ける場所がない。

メモを取りながらプレーする

次に何をするべきか迷わないように、メモを取りながらプレーすることをお薦めします。『エネミー・ゼロ』は特に、登場人物の会話が重要なヒントになります。会話が始まったら外出はもちろん、うたた寝、TOILET、電話、ネットサーフィンなどの、気が散る行為は一切やめるべきです。それでも先に進めない人は、右記のポイントをチェックしてみて下さい。

起こせるアクションはすべて試してみましたか?

やるべきことをやらないと時間は進まない、というのがアドベンチャーゲームの基本です。そして「まさか」が通用しないこともまた定石。もう一度マニュアルを読み返してみて下さい。使っていないボタンはありませんか? 武器は敵を倒すもの、と過信していませんか? 登場人物と一度話しただけで満足していませんか? 一度は自分も疑ってみましょ

謎解きのポイント

- ●始めのうちは船長の指示を仰ぐ
- ●マップの隅々まで歩く
- ●とりあえず敵を倒してみる
- ●室内で歩ける場所はすべて歩く
- ●あらゆる方向を向いてみる
- ●室内を360度見渡してみて,画面が止まる場所では必ずAボタンを押す
- ●一度反応があったとしても、さらにもう一回Aボタンを押してみる
- ●一度行った場所に戻ってみる
- ●登場人物には何度もしつこく話しかける
- ●ネット・コンピューターは何度もアクセスする



ACTION PART

Q2.敵をうまく倒せない。すぐに死んでしまう。

グッドポジションを見つける

戦闘に慣れるまでは少し時間が掛かります。そこでまず最初に覚えていてほしいのが、戦いには有利な位置と不利な位置があるということです。広い場所や、動いているコンベアーの上で戦いを挑むのは自殺行為。なるべく直線の一本道で、正面から近づいてくる敵を迎え撃つよう心掛けて下さい。自分から誘い込めるようになればもう一人前です。

エネルギーは常に FULL状態にしておく

最もありがちなのが銃のエネルギー切れ。いちいちチャージしに戻るのが面倒なのはわかりますが、あとでエネルギーが足りなくなって泣くよりは、マメにチャージしておいた方が良さそうです。また、忘れっぽい人は常にエネルギー残量をチェックする習慣をつけておきましょう。

戦闘時のポイント

- ●音が聞き取れる環境でプレーする
- ●敵がいる区域では走らない
- ●壁を背にした状態で戦わない
- ●常に前方に回り込んで倒す
- ●1体ずつ確実に倒していく
- ●背後に敵を残した状態で進まない
- ●音を立てて直線通路に誘い込む
- ●十字路で立ち止まらない
- ●落ち着いて歩く

Q3.死んだらずいぶん前に戻されてしまった

セーブするタイミングを知る

このゲームはバッテリーによってセーブ、ロードの回数が制限されているので、節約したいという気持ちはわかります。しかし最低限、右記のポイントでセーブするようにしておけば、かなり楽になるはずです。また、再生時のメッセージはストーリーの進行度によってどんどん変わっていくので、たまにはそれを楽しむゆとりも持ちましょう。

セーブのポイント

- ●アイテムを入手した直後
- ●エネミーを倒しに行く前
- ●エネミーを倒した後
- ●登場人物と会った後、会話した後
- ●DISKを入れ替えた直後





BEGINNERS ACTION GUIDE
クリアできない人のための実戦ガイド

「習うより慣れろ」と言うが、習った方が早いこともある。トレーニングモードを卒業しても先に進めない人は、こちらの危険地帯情報をどうぞ。

危険地域表示MAPの見方

エネミーは常に移動している。しかもパターンが一定ではない。音を立てればこちらに気づき、どんどん追い掛けてくる。ここに用意した危険地域表示MAPは、戦闘に備えての"心の準備用"。あくまでも参考にする程度にとどめ、臨機応変に対応してほしい。

危険!! DANGER　注意! CAUTION　安全 SAFETY

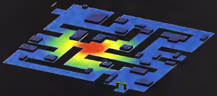


B1F

壁際に沿って静かに歩こう　MAP：P78 ©

地下1階のエネミーは真ん中あたりをうろついていることが多いので、壁に沿って歩いているぶんには比較的安全。ときどき入り口付近まで来ていることがあるので、その場合はいったん外に出て再度入り直すようにしよう。そうすると、また中心部の方に戻ってくれることが多い。また、倒す場合はなるべく広い場所から細い道に誘導した方がより確実に狙えるだろう。



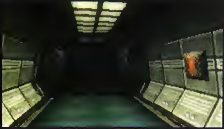


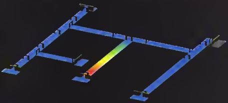
角が多いので曲がるたびに音が変化する。まどわされないよう、注意深く歩こう。

1F

手前まで来たらしばし待て！　MAP：P78 Ⓐ

1階に現れるエネミーは直線上にいるので割と狙いやすいように思えるが、ここは油断せず、慎重に歩いた方がいい。歩きと走りでは歩幅が違うので、短気を起こして走り寄っていくと正面スレスレまで近づきすぎてチャージが間に合わないことがある。音の感覚がある程度短くなってきたら、向こうから近づいて来るのを辛抱強く待ってからチャージを開始するといい。





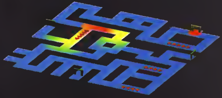
かなりの距離があるのでつい走りたくなるが、そこは我慢。

DUCT

急がば回れ、の精神で　MAP：P79 Ⓓ

初めにここへ来て、いきなり複数の発信音が聞こえてきて焦る人も多いだろう。しかし、そのうちの1体は固定。気をつけたいのはもう1体の方で、ときどきコンベアーで工具室の近くまで運ばれてくることがあるのだ。その場合はすぐに工具室まで戻り、エネミーが元の位置に移動するのを待とう。コンベアーのすぐ下の道から上に回り込むと倒しやすいだろう。





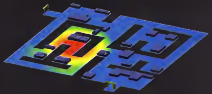
動いているコンベアー上での戦闘はできる限り避けたいものだ。

SUMMER TOWER B1F

音をよく確認しながら進もう　MAP：P81 Ⓕ

ウインター地下1階の荷物庫に似た曲がり角だらけのMAP。自分もエネミーも常に向きが変わるので、エネミーがどこから近づいてきているかが非常にわかりづらいのだ。まずはエネミーがどの方角にいるかより、どのくらい近づいてきているかに注意する。そしてある程度音の間隔が狭まったら、角から少し離れたところで曲がってくるエネミーを迎え撃つのだ。





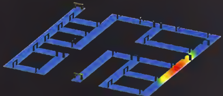
無視して逃げ回っていても、らちがあかない。自分から倒しに向かった方が後々安心して歩き回ることができる。

SUMMER TOWER 6F

待ち伏せするならドアから離れて　MAP：P80 Ⓑ

サマーパワールームに行く途中に出くわすエネミーは、なんとドアを開けてこちらに向かってくるのだ。慣れないとドアが開いた瞬間、反射的に撃ってしまって次のパワーチャージが間に合わない場合がある。とにかくここは落ち着いて、としか言いようがないが、不安ならある程度ドアから離れたところで待ち伏せしてみてはどうだろうか。





ドアにまどわされてはいけない。平常心を持って戦えば大丈夫。

F1

まずは道を覚えることが先決　MAP：P82 Ⓐ

厳しいようだがここから先のMAPには、絶対に安全と言い切れる場所などない。なぜなら一度死んで次に来たときは、敵の居場所がまったく違っていることがあるからだ。しかし、F1～F3までに出てくるエネミーはフロアひとつにつきせいぜい1体か2体。これまでの戦いとそれほど変わらないので恐れることはない。とにかく落ち着いて、ゆっくり歩くことだ。





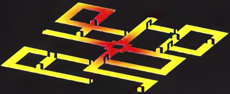
エレベーターを降りるといきなり正面からエネミーが来る場合が多い。くれぐれも急に飛び出したりしないように。

F2

無理に奥まで入り込まないように　MAP：P82 Ⓑ

大きな十字路がポイント。ここはまん中が障害物になっているので、曲がってきたエネミーに捉えられやすい。エレベーターを降りたらわざと足音を立てておびき寄せ、1体倒しておいてから進むようにしよう。また、エレベーターが上下合わせて4つもあるので乗り間違えないように。フロアとフロアの繋がりを確実に把握して、最短距離を見つけよう。



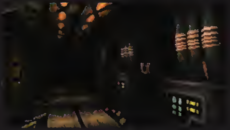


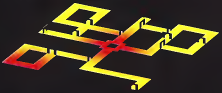
中心部の近くに2匹いる場合は遠回りして、引き離してから仕留めるといいだろう。

F3

複数の音をしっかり聞き分ける　MAP：P82 Ⓒ

ここもまた、中心部付近にエネミーがうろついている確率が高い。もし、エレベーターのすぐ近くまで来ているようなら一度脇道に逃げ込んで、ある程度の距離を置いてから改めて倒しに向かおう。ただし、その脇道にエネミーが待ち受けていた場合、角を曲がった瞬間、出会い頭に殺られる危険性も高い。音をよく聞いて、敵がいない方向を探そう。



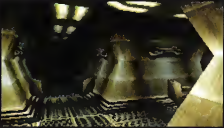


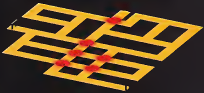
脇道に入ると方向感覚を失いがち。東西南北をしっかり確認しながら一周するように。

F4

見えるエネミーが初登場　MAP：P83 Ⓓ

F4以降、見えるエネミーが登場する。目に見えるから倒しやすいように思えるだろうが、このエネミーは見た目よりも移動スピードが速く、至近距離までこないと音を発しないのだ。だから、発信音が聞こえないからといって調子に乗って走っていると，十字路の脇から急に飛び掛かられることも。常に四方に気を配りながら慎重に歩いていこう。





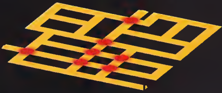
十字路はすべて危険。壁沿いに遠回りする方法もあるが、それでも安全とは言い切れない。

F5

倒すべき順序をよく考える　MAP：P83 Ⓔ

見えるエネミー、見えないエネミーが混合で待ち受けている恐ろしいフロア。エレベーターの扉が開いた瞬間、どちらがより近づいてきているかを音で聞き分けるのだ。もし、どちらも近くにいるようなら先に見えるエネミーを倒し、その後は下がりながら見えないエネミーを狙おう。ただし、さらに別のエネミーが後ろから寄って来ていることもあるので油断はできない。



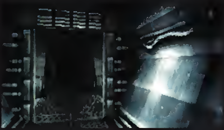


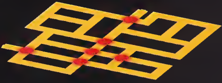
倒した後はすぐに進もう。十字路が連なる場所では絶対に立ち止まらないように！

F6

降りた場所でしばらく待つ　MAP：P83 Ⓕ

F6は見えないエネミー、見えるエネミーともに数が多く、十字路が連なっていて危険極まりない。最も安全な方法としては、多少遠回りになっても壁に沿って歩くことが考えられるが、それでも脇道からエネミーが出てくるので安心はできない。どうしても不安なら、エレベーターを降りた場所でひたすら待って、ある程度何体か減らしておいてから先に進むといいだろう。



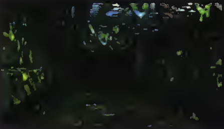


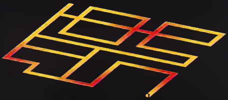
ときにはじっと待つことも必要。それでもF4からやり直すことを考えれば、わずかな時間だ。

F7

走る、歩くをうまく使い分ける　MAP：P84 Ⓖ

直線が多く、見えないエネミーしか出てこない、比較的楽なMAP。ここではこれまでのセオリーとは反対に、ある程度近くまで走り寄ってから倒した方がいい。なぜなら後ろにまたエネミーが控えていて、グズグズしていると2体がほぼ同時に並んで向かってくることがあるからだ。万が一そうなったときは1体倒した後、すぐに反対方向へ走って逃げればいい。





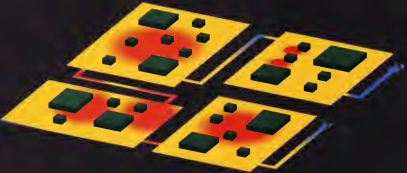
角と脇道にさえ注意すれば、エネミーの近くまで走ってもOK。

F8

背後に敵を残すべからず　MAP：P84 Ⓗ

道らしき道がほとんどない広いフロアでは四方から狙われ、細い通路では前後からはさみ撃ちに、というとんでもなく死にやすい場所。しかも死んで再び来たときには出現場所が変わってしまっている。ゲーム中、最も攻略のしようがないMAPと言っても過言ではない。ここで助かる方法はただひとつ。絶対に後ろにエネミーを残した状態で先に進まないことだ。ときには敵と遭遇することなく通り抜けられることもあるが、それはまったくの偶然。たまたまラッキーだった、と思った方がいいだろう。倒さないで強引に進んでいった場合、エネミーに後ろから追ってこられて必ずどこかではさまれてしまう。確実に生き残りたいならば、すべてのエネミーを倒して音が聞こえなくなってから次の通路に進むしかない。





フロア同士を繋ぐ細い通路にも、どんどん敵が入り込んでくる。

IN THE ROOM



船内にある設備と部屋の紹介。もちろん攻略のヒントにもなるので参考にしてほしい。

ROOM DATA

VEHICLE THE AKI
Door Lock System

ヴィークル・ジ・アキはもともと輸送船として設計されている船だ。ときには危険物や高価な貨物の運搬に利用されることもあるため、クルー以外の部外者が入り込むことは絶対に許されない。しかし、各クルーにはそれぞれの役割があり、船内くまなく24時間管理するというのは物理的に不可能。そこで万が一の場合の被害を最小限に止めるため、部屋のドアにはひとつひとつ異なる形式のロックシステムが採用されている。なかでも連絡エレベーター前のドアの鍵には複雑なプログラムが組んであり、コンピューター技師の手によって作成されたキィ・ディスクを差し込まない限り、絶対に開けられないようになっている。



ローラのロッカー
MAP:P78 Ⓐ

最も使用することの多いロッカーの鍵はクルーの各自が管理。もちろん自分以外の人間のロッカーは開けることができない。



ステアールームのドア
MAP:P78 Ⓐ

もしすでにキィを持っていたとしても、普段は反応しない。緊急時に陥った場合のみ解除を受け付けるようになる。一度ステアールームに入ると、また自動的にロックされるが、出るときは鍵を使わなくてもいい。

ROOM DATA



マーカスの部屋のドア MAP:P78 Ⓐ

　このドアロックは、設置する際に利用する本人のDNAコードを登録しておかなければならない。開ける場合はDNAコードが鑑定できるものを照合、認識させるとデータが一致した場合にのみ解除されるのだ。合い鍵の作成はほぼ不可能なので、重要な物を保管しておくスペースのドアに最適。



資料室のロッカー MAP:P79 Ⓓ

　ジョージが自分用に作成した特殊ロックシステム。ほかのクルーが使用しているロッカーとは別物で、この鍵を開けるには何か特別なディスクを差し込んで、プログラムを読み込ませる必要があるようだ。ロッカーひとつにここまで凝った鍵を付けるところを見ると、何か隠されているのだろうか？



ロニーの部屋のドア MAP:P80 Ⓐ

　クルーのなかで、外側に鍵が取り付けられているのはキャプテン・ロニーが使っている部屋のみ。これは彼のコンピューターに入っているヴィークル・ジ・アキに関する機密が外に漏れないようにするための策。しかし、自らヒントとなる数字を貼っているので、あまり意味がないのでは、という声も……。



連絡エレベーター前のドア MAP:P81Ⓔ

　連絡エレベーター前に設置された特殊プログラムによるドアロック。この鍵を解除するためにはその都度ジョージに申告し、キィ・ディスクを作成してもらわねばならない。そして用が済んだ後ディスクを返却すると、また新たなプログラムに書き換えられるのだ。

ROOM DATA

Crew's Room Equipment

地球から何万光年も離れた各惑星への航行には気が遠くなるほどの時間が費やされる。そのあいだクルーは自分の仕事がない限り、かなりの長い時間をあてがわれた部屋のなかで過ごすことになる。そこで肉体的、精神的ともに少しでも負担を減らして健康な状態でいられるよう、部屋のなかは外からの影響に関わりなく快適な環境を作り出せるシステムが標準装備されている。また、クルーは役割によって部屋の位置が決まっているため、離れた場所同士でもスムーズにコミュニケーションが取れるネット・コンピューターも設置してある。もちろんほかのクルーからのアクセスは任意で拒否できるので、プライバシーの侵害を恐れる必要はない。



食器

気圧などに影響されない特殊素材で作られている食器類。クルー全員に必要なぶんだけ与えられているが、なかには意味もなく溜め込んでいるクルーもいるらしい。

食器洗浄システム

ここに使った後の食器を入れておくと、自動的に洗浄、殺菌、乾燥が行なわれる。そのままカップボードとしても利用でき、衛生的とあってクルーのあいだで評判がいい。



アイテムボックス

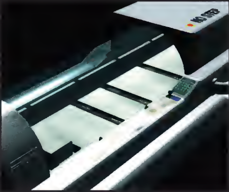
各クルーに手渡される紙資料や文房具などの小物類を保管しておく引き出し。鍵は付いておらず、ボタンひとつで出し入れできるので、使用頻度の高いアイテムをしまっておくのに重宝する。



インターフォン

セキュリティを気にする人間は内部からドアをロックし、インターフォンで応対するようにしているようだ。ただし、普段からドアを開けっ放しにしている大らかなクルーには無用の長物。

ROOM DATA



コールドスリープ装置

長旅の負担を和らげるための冷凍睡眠装置。体を急速に凍らせて細胞そのものの活動を停止させることによって、乳酸が体内に蓄積されるのを防ぐ。つまり、常に疲れ知らずでいられるというわけだ。冷凍、解凍を安全に行なうため、長期的なプログラムが組まれているが、緊急時は強制解除される。その結果、ごく稀に体に変調をきたす場合もある。



コントロールパネル

監視カメラによって確認された空調の情報はこのパネルのインジケーターに表示される。クルーは、そのデータを見ながら温度や湿度などを調整し、自分にとって最も過ごしやすい快適な環境を作ればいいのだ。そのうえ一度登録しておけば、あとは外の環境がどんなに変化しても勝手にコントロールしてくれる「自動調整機能」付き。



監視カメラ

監視、というと聞こえは悪いが、要はお互いに異常がないかどうかを確認し合うためのもので、映像や音声だけではなく、温度、湿度、空気濃度もこれひとつで確認することができる。



ネット・コンピューター

映像と音声で船内状況やほかのクルーの情報が引き出せるネット・コンピューター。ビデオフォンモードを使用すればクルー同士が直接会話することもできるが、常に酷使されているため接触不良などのトラブルを起こすことも多い。

ROOM DATA

WINTER STORE ROOM

ウインターストアールーム

MAP:P78 Ⓐ



荷物の中身を検査する部屋。恐がらずに入ってみよう

危険物の持ち込みや密輸を防止するために設けられている施設。船に積み込まれる荷物は必ず一度この部屋に通され、ベルトコンベアーによってひとつひとつ中身を検閲。そして安全が確認された物は、コンベアーの先端に空いている穴から地下へ運ばれるという仕組みになっている。

奥の方にはネット・コンピューターも設置してあるが、用途を知っているのはデータ管理しているジョージと荷物の責任者を兼任しているパーカーの2人だけらしい。



ROOM DATA

LOCKER ROOM

ロッカールーム
MAP:P78 Ⓐ

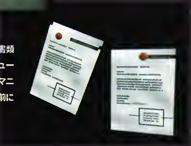


こんな離れた場所に ローラのロッカーが……

各クルーには、それぞれ専用のロッカーが用意されている。ところがロッカールームと本人の部屋が離れている場合が多く、それほど使い勝手がいいとは言えないようだ。主に普段使用しない身の回りのアイテムや、非常用グッズを保管しておく場所として利用されている。ここはガン・チャージャーが設置されているので、緊急事態が発生したときには是非立ち寄りたい場所だ。



ロッカーの扉の裏に貼り付けられている書類は、ガン・チャージャーやネット・コンピューターの使い方が書かれているクルー向けのマニュアルで、これはローラ本人が記憶を失う前に自分で貼った物なのだ。



ROOM DATA

STAIR ROOM

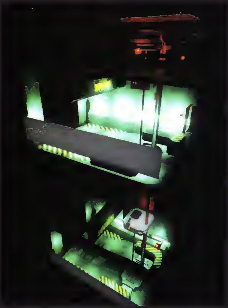
ステアールーム

MAP:P78 Ⓐ

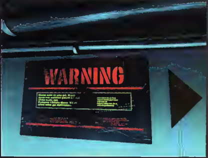
緊急事態発生時にのみ作動する手動式リフト

普段はスイッチを入れてもまったく反応しないが、ヴィークル・ジ・アキに異常が起こった場合のみ、緊急用プログラムに切り替わって利用が可能になる。ただし、疑似AIが状況を判断して危険区域に行かないよう移動階を制限。必ずしも非常口に向かってくれるとは限らないので、一時的な避難用と考えた方がいいだろう。どうしてもそれ以外の階層に移動したい場合は、普通のエレベーターを使用するしかない。

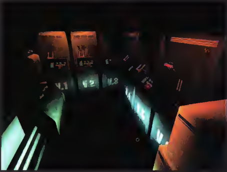








ROOM DATA



WINTER POWER ROOM

ウインターパワールーム

MAP:P78 Ⓑ

エレベーターの電源を制御するための部屋

船内に異常が起こって間もなく、緊急時プログラムによってウインターエレベーターは1階で停止してしまっている。再び作動させるにはこの部屋で電源をONにしなければならない。しかし、セキュリティのためパスワードを入力するシステムになっている。正しいコードは……クルーのなかの誰かが必ず知っているはずだ。

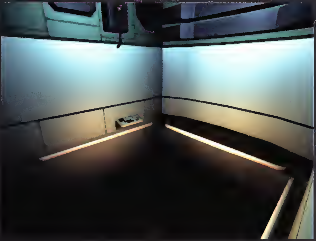
WINTER ELEVATOR

ウインターエレベーター

MAP:P78 Ⓐ

スイッチが故障しているエレベーター

驚くほど何もないシンプルなエレベーター。目に付くものと言えばスイッチくらいのもの。そのスイッチですら表示は5階まであるものの、接触が悪いのか、押すことができるのは4階だけだ。



ROOM DATA

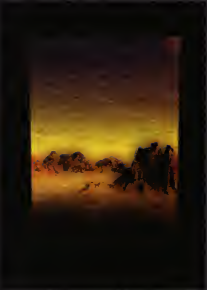
DATA ROOM

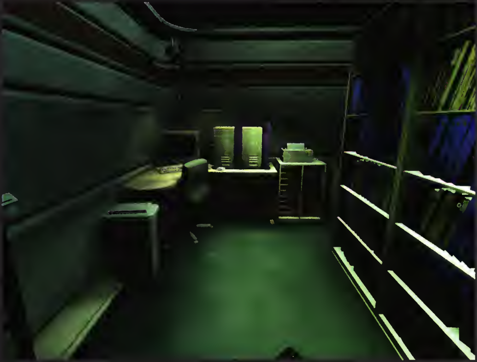
資料室

MAP:P79 Ⓓ

データベースで検索、閲覧。ジョージが管理する部屋

天文学、語学、地質学、生物学……。資料となる様々な書物が並ぶこの部屋はジョージの管轄区域。ここから本を持ち出したいときはコンピューターのデータベースで検索して探してもらって借りる。ただし利用する人間はそれほど多くないので、隠れ家としてジョージが私物化している。





ROOM DATA

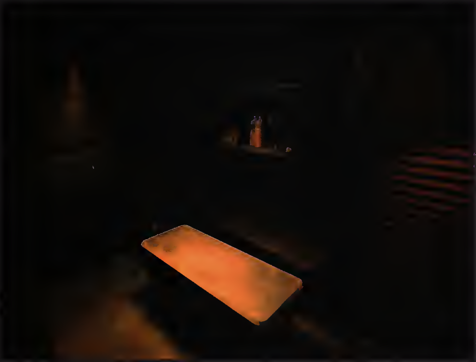
TOOL ROOM

工具室
MAP:P79 Ⓓ

工具類が並べられたパーカー管轄の部屋

各種工具類やペンキ、オイルなど、船本体エンジン、各種設備の補修に必要な道具は大抵ここで見つけることができる。その種類の豊富さと言ったら、ちょっとした工務店並み。ガン・チャージャーが設置されているのは、武器関係の修理もここで行なわれるため。管理者は、機関士のパーカー。





ROOM DATA

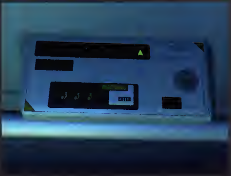
SUMMER ELEVATOR

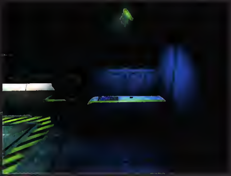
サマーエレベーター

MAP:P80, P81

スイッチを任意に組み替え、目的の階へ移動するのだ

サマータワーのエレベーターは電源が入っているのですぐにでも利用できる。しかし、3つのスイッチを上下させることによって階数を設定する仕組みになっている。多少面倒ではあるが、一度スイッチの組み合わせと対応している階数をメモしておくといい。そうすれば間違えて用のない階に何度も行くハメに陥らなくて済むだろう。





SUMMER STORE ROOM

サマーストアールーム

MAP:P81 Ⓕ

荷物庫を抜けた先にある、2つ目のストアールーム

サマータワーのストアールームは地下1階の荷物庫を通り抜けた先にある。部屋のなかはコンベアーの配置などが異なるだけでウインターストアールームとさほど変わらない。ネット・コンピューターがない代わりガン・チャージャーが設置されているので利用しよう。

ROOM DATA

SUMMER POWER ROOM

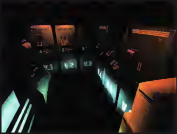
サマーパワールーム

MAP:P80 Ⓑ

連絡エレベーターを動かすために必要なものは……?

1階にあるフォールタワーへの連絡エレベーターにはいつでも入れるが、6階にあるこの部屋で電源を入れない限り動いてはくれない。そして、ウインタータワーのときと同様、ここでもまたコードの入力を要求される。どうやら数字を入力してダイヤルを合わせていくらしい。ヒントとなるのはどこかで入手できる2枚のメモ。それさえ発見することができればフォールタワーへの道が開けたも同然だ。







CONNECTING ELEVATOR

連絡エレベーター

MAP:P81 Ⓔ

星空が見えるエレベーター。降り立つ場所には何が……?

連絡エレベーターは夜空に広がる無数の星を一望できるよう、片側が透明な窓になっている。昇っているところをみると、どうやらほかのタワーの上部フロアに接続しているようだ……。この先も、様々な難関が待ち受けていることだろう。目的地に到着するまではまだ気が抜けない。

ROOM DATA

REST ROOM

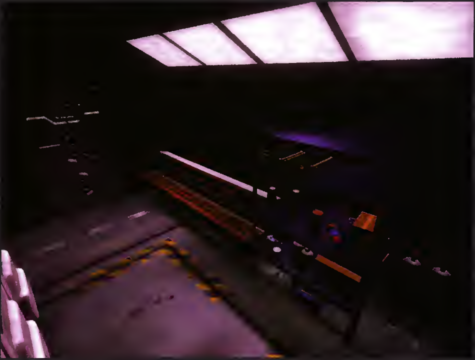
レストルーム

MAP:P82 ©とP83 Ⓓのあいだ

目的の場所はまだ遠い……。ここでしばしの休息を取ろう

フロアとフロアを連絡している通路には小さな部屋がある。そこにはベンチがあり、いろんな道具が置き去りになっている。おそらくここは船を点検するために見回りをしていた人物の休憩所だったのだろう。その人が教えてくれた場所はまだ先……。だが、ここまで来たら後戻りは許されない。ボイスレコーダーに記録を残したら、先に進むことにしよう。





AUTOMATIC ELEVATOR

自動エレベーター

MAP:P82, P83

乗り込んだ者を危険地帯へ誘う恐怖のエレベーター

各フロア同士はこの簡易エレベーターによって複雑に繋がっている。見た目はどれもが同じなので、位置関係を把握しない限り同じ階を何度も巡るループ地獄に陥ってしまうのだ。そのうえ、どの階層も複数の血に飢えたエネミーがうろついている。全滅させるくらいの気力を持って乗り込もう。



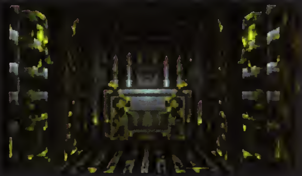
DOOR

ドア

MAP:P84 Ⓗ

辿り着いたこの扉の先に待ち受けているモノは……？

この先にはまだいくつかの部屋が存在する。しかし、ここまでこれたのなら説明しなければならないことなどもう何もない。あとはただ、静かに扉を開いてその後の展開を見届けるのみ。ただし、すべての戦いが終わったというわけではない。最後まで気を抜くことなく進んで行ってほしい。



COLUMN
HIGH VOLTAGE

韮沢 靖の世界

『エネミー・ゼロ』に登場する重要かつ謎のキャラクター、狂暴なエネミーをデザインしたのが韮沢靖氏。イラストレーション、ゲームキャラのデザイン、オリジナルモデルの制作、そして映画製作スタッフと多岐にわたる活動を続けるアーティストだ。

もともと文房具やカレンダーのイラストレーションの仕事を手懸けていたが、ＯＶＡ『ジャイアントロボ』のメカデザインなどで知られる小林誠氏と出会い、アシスタントを経験。その後フリーとなり、現在のようなマルチクリエイターとしての活動を開始する。模型専門誌などでリアルなクリーチャー造形を発表する傍ら、『HOBBY JAPAN EXTRA』誌上で『PHANTOM CORE』を連載、コミックアーティストとしてもデビュー。『PHANTOM CORE』は２Ｄだけでなく、立体作品も発表され、そのオリジナリティに溢れる独特の作風が絶大な支持を受け、氏の代表作となった。

パンクやボンデージ物のテイストが取り入れられた、デッドテックな世界観を持つ韮沢作品を探ってみると、そこにいくつかのキーワードが浮かんでくる。例えば、東映のヒーロー番組。ホビージャパン刊『PHANTOM CORE』の巻末に収録された漫画家・江川達也氏との対談でも「基本的に『仮面ライダー』へのオマージュ」と語っている通り、韮沢氏の創るデザインには昔懐かしい”怪人”の匂いが感じられる。いや、もちろん見かけはまったくの別物なのだが、子供の頃、頭の中でディテールアップした、あの恐ろしい怪人のイメージがそのまま立体化されているのだ。子供の頃に『仮面ライダー』にハマったクチなら「あ、これこれ。怪人ってこんな感じ」と韮沢作品を見て、思わず口に出してしまうだろう。

写真集『CREATURE CORE』には『PHANTOM CORE』の一連の立体作品のほか『～ライダー』や『イナズマン』をモチーフにしたモデルも収録されて、韮沢氏の東映ヒーローへのこだわりが良くわかる構成になっている。フェイバリット・キャラクターであるというブライアン・デ・パルマ監督作品『ファントム・オブ・パラダイス』の主人公”ファントム”のデザインや、デビッド・リンチ監督作品『デューン／砂の惑星』の世界観からの影響をバックボーン（もちろん、それだけではないだろうが）に、それまで大切に温存されてきた、子供の頃のままの想像力を具現化したのが、韮沢　靖氏のクリーチャー・ワールドなのである。

ちなみに、前述の映像作品のビジュアル的要素、例えば『デューン～』に登場するボブ・リングウッドのデザインによる、筋肉を形どった砂漠用ジャンプスーツ”スティルスーツ”などに、現在の韮沢氏のアートワークの原型を見ることができる。興味のある方は、是非ビデオでご覧になっていただきたい。


a


b


c


d

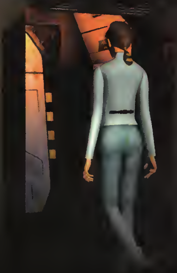

e

a. 邪幇丸
b. マン・カメレオン
c. BLOODY VALENTINE
d. チィミドウロ（『PHANTDM CDRE』より）
e. ロード・オブ・ハンバーガー



『CREATURE CDRE』
[クリーチャーコア]
韮沢 靖　2D&3D作品集
発売元：株式会社ホビージャパン
価格：3,BDD円（税込）

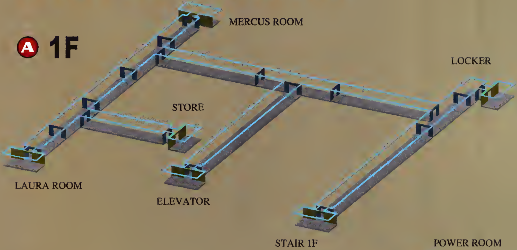
MAP



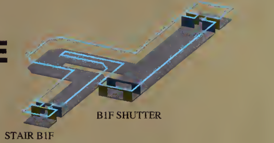


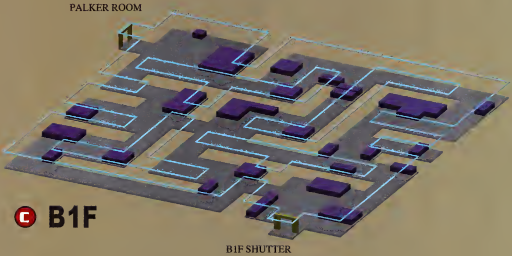
WINTER TOWER

A 1F



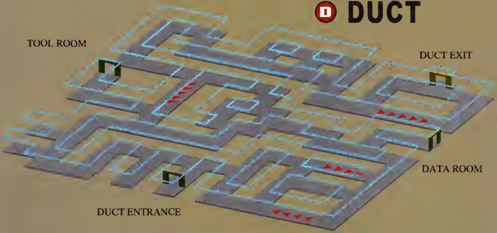
B B1F PASSAGE





C B1F

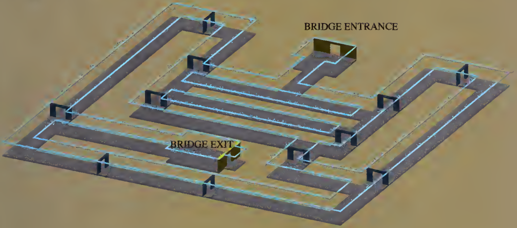
D DUCT



E 4F ELEVATOR PASSAGE

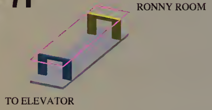


F EMERGENCY BRIDGE

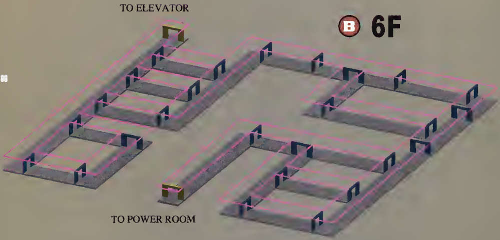


SUMMER TOWER

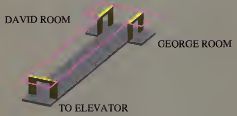
A 7F



B 6F

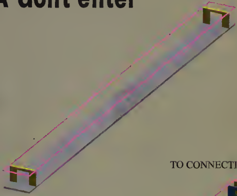


C 5F

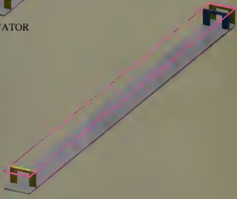


4F PAYLOAD BAY don't enter
3F TANK AREA don't enter

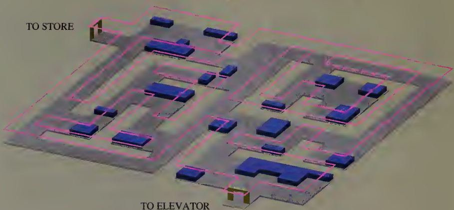
D 2F



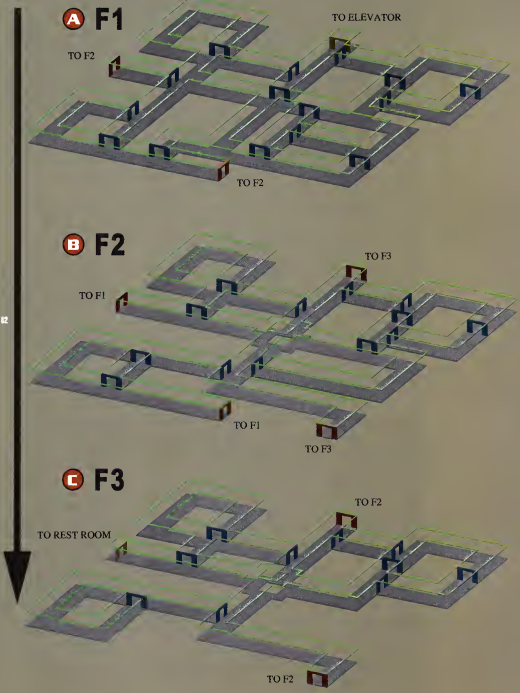
E 1F



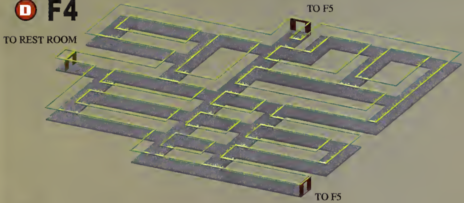
F B1F



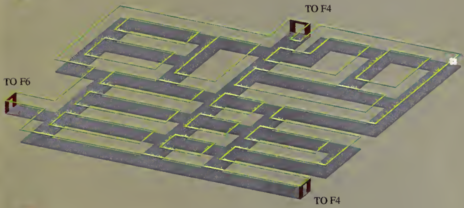
FALL TOWER


A F1
TO F2
TO ELEVATOR
TO F2
B F2
TO F1
TO F3
TO F1
TO F3
C F3
TO REST ROOM
TO F2
TO F2

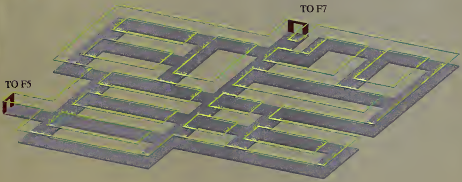
D F4



E F5

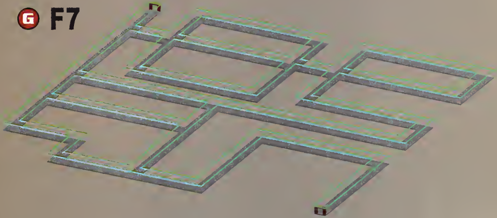


F F6

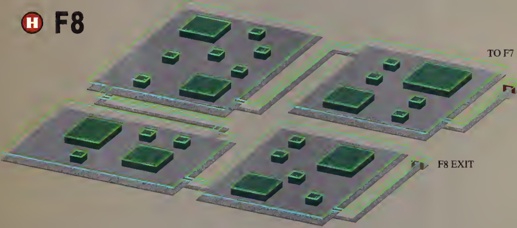


FALL TOWER

G F7



H F8



STAFF ROLL





SPECIAL INTERVIEW

飯野賢治



我思う、ゆえに我あり

——『エネミー・ゼロ』は音がポイントとなるゲームですが、こういうゲームシステムにしようと思ったきっかけを教えてください。

「音を使ったゲーム」や、次に考えている「音だけのゲーム」を考えついたのは、制限されたメディア、制限された表現方法を使ってものを伝えてみたいと思ったから。でも、『エネミー・ゼロ』は音をポイントにしたゲーム、それだけじゃないよ。サウンド、っていう切り口だけで取られちゃうと淋しいね。僕は常にゲームの細かいアイデアを500くらい持っていて、それをシステム手帳やノートに書き貯めているんだけど、で、新しいプロジェクトを作ろうという

ときに使えそうなアイデアを拾って繋ぎ合わせていくだけの話で。『エネミー・ゼロ』は別に最初から「音のゲームにしよう」って考えて作ったわけじゃない。

——パズルゲームのような感覚でひとつのゲームを作り上げるわけですね？

そうだね。まずは、伝えたいメッセージがあって、どういう手法を持ってきたら一番伝わりやすいかを考えてる。逆にメッセージを持たない作品はダメだと思う。何かを表現するにはメッセージがないと。この『エネミー・ゼロ』も、会話シーンに無駄なセリフなんて一切なくて、言葉のひとつひとつに「こういうことを感じてほしい」という裏メッセージを入れてるつもりなんだけどね。ゲームというメディアは表面だけでいろいろ言われがちだけど、実は『エネミー・ゼロ』のずっと奥の方に、深いテーマがある。例えばローラは記憶喪失で、何も覚えてないんだけれどそれでも行動を起こす。そしてキンバリーがいて、キンバリーもまた、自分で何かを考えて次々と動いていく。その、



彼女らを動かしているものとはいったい何なのか。この行動の原動力はいったいどこからくるのか。そして……さらに、なぜ自分はここにいるのか。自分が何か行動を起こす場合、なぜそれをやるのか。いや、自分とは何なのかってね。この『エネミー・ゼロ』をプレーした後で、ゲームシステムが云々とか言うんじゃなくて、もっといろんなことを考えてほしい。「我思う、ゆえに我あり」って言葉があるじゃ





ないですか。人も、宇宙も、そして自分の肉体もここにあると思えばあるわけだけど、その存在を実証することなんて誰にもできないでしょ。ただここに、思っている、考えている自分がいる。前に“エネミー・ゼロは人間がテーマです”って言ったのはそういう意味で、ゲームというより若い人たちが人間というものについてもっと真剣に考えるきっかけになるようなドラマを作りたかった。

——そうですか。これ以上『エネミー・ゼロ』のことを聞くと、まだプレーしていない人が興ざめしちゃいますね（笑）。では、少々気が早いですが、次に考えていることを聞かせてください。

次はやっぱり『リアルサウンド』でしょう！（注：音だけのゲームのプロジェクト名）『エネミー・ゼロ』の場合は、CGをキレイにキレイに、という方向で作っていたわけなんだけど、そのうち「コンピューター・グラフィックスが美しくなればなるほど想像力が失われていくんじゃないか」と思うようになって。『ウィザードリィ』なんかも、僕は昔の初期のやつが好きで、最近の16ビットだとか32ビット版の『ウィザードリィ』を見ても全然興奮しないんだよね。あれはああいう貧しいグラフィックだから面白かったんだと思う。だから、いっそのこと画面をなくしちゃえば、そのぶんプレイヤーが想像力を働せることができるんじゃないかな、と。もういろいろ動いてるよ。脚本もあるし。内容はまだ言えないけど来年の春あたりかな。

——『エネミー・ゼロ』の続編は考えてらっしゃらないんですか？

うん。考えてない。絶対……絶対なんて言えるものなんか何もないんだけどね。

でも、1996年の締めくくりに『エネミー・ゼロ』というゲームが発売されたことは、僕にとってもみんなにとっても、自分でこんなこと言うのも変だけど、ゲーム業界にとっても意義があることだと思うな。1年の終わりにこういうタイプのゲームが出せるって事自体ね。例えば僕が事故に遭ったりしたらこのゲームは出なかったわけだし。僕がいて、ワープという会社があって、そしてまわりのみんながいてくれて無事に発売することができた。今年は本当に有意義な年だったと思うよ。

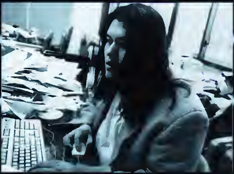
——ありがとうございました。

最後に：実はこのインタビューにおいて，『エネミー・ゼロ』についてのたくさんの面白い話を飯野氏から聞くことができた。しかし，あえてここでは書かないことにする。飯野氏が言うところの“ドラマ”を、何の先入観も持たない白紙の状態で味わってほしいからだ。この続きは，きっとあなたが『エネミー・ゼロ』を味わい尽くした頃にどこかで読むことができるだろう。この作品に託されたメッセージの、ひとつの回答として。

WARP STAFF

『エネミー・ゼロ』マスターアップアンケート

1 *名前
2 *職種
3 *生年月日
4 *年齢
5 *血液型
6 *出身地
7 *好きな映画
8 *好きな音楽
9 *好きなゲーム
10 *趣味
11 *開発中の思い出
12 *『エネミー・ゼロ』のここに注目してほしい
13 *私とローラ



1 飯野賢治（いいの けんじ）

2 プロデューサー、ディレクター&ストーリーライター
3 S45.5.5
4 26歳
5 B型　　6 東京都

7 『2001年宇宙の旅』『マイ・ライフ・アズ・ア・ドッグ』『シェルタリングスカイ』『ソナチネ』などもっと。
8 テクノ、クラシック、ジャズ、ロックなど良いものは何でも。
9 『XEVIOUS』『PAC-MAN』『Dの食卓』『ENEMY ZERO』『実況ワールドサッカー2』
10 音楽、飯を食う。

11 ① 忙し過ぎてマスターアップの2週間前に、インタビュー中「声」が出なくなった。
② 神に祈ったおかげで、今回は「歯」が痛くならなかった。（毎ソフト必ず痛くなるのに）
③ M.A.（オーディオ+ビデオのミックス）のとき、ちょっとウルっときた。

12 STORY（2度、3度やるとさらに考えることができるよ）

13 彼女はボクの考えを上手くPlayerに伝えてくれるCharacterであり、人間であり、Mediaです。ありがとうね、ローラ。



1 立石章三郎（たていし しょうざぶろう）

2 アートディレクター
3 S45.12.3
4 26歳
5 B型

6 鹿児島県
7 アレックス・コックスとか
8 オールジャンル
9 『QUAKE』『アクア』
10 CGと打ち込み

11 なんか長かったなあ。冬は2回来たし、旅行とかも何回か行ったし、TIMからDGTにもなったし、ケツケツでカゼひくし……けど、できてよかった!!

12 全部（プログラムとか絵とか文字とか）集まって、1本のゲームになってそれぞれ補って、すんごいパワーのあるものになったと思います。この作品からプレーした人が何か感じてくれるとうれしいです。

13 なんか長い付き合いです。最初ポリゴンだったのが、いよいよカーブにもなって、うまく演技してくれなくて、泣いてた人もいたし……『D2』でもお会いするだろうし……もっともっと人間的に成長してくれるだろうし、させたいなあ!!



1 上田フミト（うえだ ふみと）

2 CGIアニメーター
3 S45.4.19
4 26歳
5 知らない

6 兵庫県
7 宮崎駿、阪本順二
8 自慢しない程度に少々。
9 『レミングス』シグノシス全般、NEON作品
10 ゲーム、オートバイ、実家に帰ったときは釣り

11 アニメーターはキャラクターを配置し、ライティングし、カメラを回し、演技させるのが仕事。すなわち演出、役者、カメラマン、照明etcです。……大変です、ハイ。

12 総手付けアニメーション!

13 『Dの食卓』のローラが全体的にスローテンポなのでリアルタイム部分との兼ね合いを考えてハイテンポ、ダイナミズムなアニメーションを、と制作しましたが、3割は達成できたと思います。



1 菅村弘彦（すがむら　ひろひこ）

2 CGI アニメーター
3 S44.3.30
4 27歳
5 AB型

6 大阪府
7 『ニキータ』
8 XTC、Five Thirty、the Jon Spencer Blues Explossion
9 『サイベリア』『ワイプアウトXL』
10 ラジコン

11 つらかったこと：寝れなかった。　楽しかったこと：いろいろありました。
事件：夜中に近所の電柱に酔っぱらいが登って回転した。

12 一生懸命作ったMovieを、めんどくさがらずにちゃんと見て下さい。
Data baseもめんどくさがらずに全部読んで下さい。

13 特に美人でもなく自分の好みでもないけど、悪い人じゃないし、好きか嫌いかと言えば好き。



1 須藤秀希（すどう ひでき）

2 CGIアニメーター
3 S49.5.10
4 22歳
5 B型

6 神奈川県
7 『12Monkeys』
8 YOSHIHIRO SAWASAKI、UNDERWORLD
9 『WIPE OUT 2097』『SUPER MARIO 64』
10 CG、GAME、Stimpy

11 明日は締切り、あと2カット作らないといけない。終わらない、終わらない、眠い、やばい、やばい、あ、熱出てきた。ハァ、ハァ、息が荒くなってきた。やばい、まずい、終わらない、どうしよう、どうしよう……死ぬかと思いました。

12 もちろん、あそこです。

13 ローラとは、『Dの食卓』のときからの付き合いになりますので、もう、3年お付き合いさせていただいております。わがままで言うことを聞いてくれなくて、本当に困ったちゃんです。



1 林弘巳（はやし ひろみ）

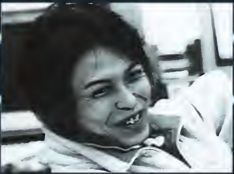
2 CGIデザイナー
3 S43.8.5
4 28歳
5 A型

6 愛知県
7 『ブレック・ファースト・クラブ』
『俺たちに明日はない』『AKIRA』etc
8 メッセージソング
9 『ワイプアウト2097』他レースゲーム全般
10 車、バイク

11 やってもやっても全然終わらない。

12 エンディング後のLaura's Memoryの部分

13 『Dの食卓』のときよりキレイになったけど、今回は他の共演者に負けてるかなと思う。



1 松平貴博（まつひら たかひろ）

2 CGIデザイナー
3 S44.3.26
4 27歳
5 A型

6 宮崎県
7 『グランブルー』『Vマドンナ大戦争』
『ポゼッション』『アデルの恋の物語』
8 ビジュアル系
9 『ノスフェラトゥ』
10 カラオケ、長電話

11 終電で帰れないのでバイクを買いました。

12 エンディングで感動して下さい。

13 あまり好みのタイプではないな。もうちょっともう…こう…んー…うー…ねむい。



1 佐藤直哉（さとう なおや）

2 プログラマー
3 S45.9.4
4 26歳
5 B型

6 東京都
7 『ナイトメア ビフォア クリスマス』
8 デビッド・シルヴィアン
9 『サバッシュ』
10 ──

11 ねむい……。開発を支えてくださった方々、本当にありがとうございました。

12 すどうくんの作ったCG、みやざき先生のテクスチャなどなど。

13 ──



1 三浦秀樹（みうら ひでき）

2 プログラマー
3 S43.9.27
4 28歳
5 A型

6 鹿児島県
7 ──
8 ──
9 『アウター・ワールド』『悪魔城ドラキュラ』『プリンス・オブ・ペルシャ』
10 カードゲーム、プラモデル、和也（1歳3カ月）と遊ぶこと。

11 開発中は夜遅くまで帰れなかったり徹夜したりして、1歳3カ月になる和也と遊んでやれないことも多かったけど、和也が成長して私の作ったゲームで一緒に遊ぶのが楽しみです。

12 私は『エネミー・ゼロ』ではリアルタイムポリゴン部分のプログラムを担当したので、戦闘シーンに注目してもらいたいです。敵を倒すのは初めは難しいかもしれませんが、音だけで敵の位置を探るという緊張感を楽しんでください。

13 私の担当する部分ではローラはあまりバグを出さないとてもいい子でした。次はローラ主演のアクションゲームでも作って、ローラをバリバリ動かしてみたいです。



1 杉浦博英（すぎうら ひろひで）

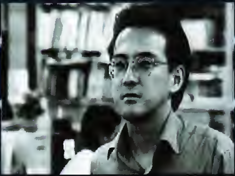
2 企画営業部
3 S42.5.28
4 29歳　一番じじい
5 B型

6 静岡県
7 『スターウォーズ』『エイリアン』『ID4』SFモノ。
8 クラシック、民族音楽、テクノ
9 格闘ゲーム、レースゲーム、洋ゲー
10 ドライブ、うまい物を食べること、プラモデル、映画、スキー

11 開発者が9割を占めるワープで、技術的なサポートをできない点が皆に申し訳なく、つらいところでした。

12 ワープのCG、ナイマンの音楽

13 『Dの食卓』と『エネミー・ゼロ』ともにローラという女性が成長した現在の物語。社長！ 今度は子供の頃のローラが見たいなあ、お願い。



1 鈴木英太郎（すずき えいたろう）

2 企画営業部（データ作成）
3 S46.2.1
4 25歳
5 A型

6 愛知県
7 『レザボアドッグス』『レベッカ』『カムイの剣』『用心棒』
8 イマジネーションに刺激を与えるすべての曲。
9 『ウィザードリィ1』『風来のシレン』『女神転生シリーズ』
10 重度の活字中毒者です。

11 アルバイトのデバッグ隊から受けた3つのキツい質問。「メシはまだですか？」「セーブってデパートのコト？」「それで、バグってのは何なんですか？」。そんな質問に目を点にしている頃、終電は今日も私を見捨てて行ってしまった。

12 何と言っても、見えない敵との戦闘シーン。真夜中におひとりでプレイすることをおすすめします。

13 無口な女がこんなにも気になるとは思わなかった。声だけなら開発機材の上でいくらでも聴けるのに、ボイスレコーダーを再生したいがために、ローラの身を何度エネミーに捧げたコトだろう。ローラファンの皆さんに石をぶつけられたら、どうしよう……。

E0 OFFICIAL GUIDEBOOK

『エネミー・ゼロ』公式ガイドブック
1997年1月9日　初版発行

発行人	廣瀬禎彦
編集人	浜村弘一
副編集人	野田　稔
編集長	田原誠司
副編集長	坂本武郎・宮川　隆
発行所	株式会社アスキー 〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10　TEL03-5351-8111
発売元	株式会社アスペクト 〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10　TEL03-5351-8191

監修	WARP Inc.
企画・編集	川畑康也・石原徹也（ファミ通書籍編集部）
構成・執筆	平野裕子 猫柳けいた 渡邉洋三（ON DEMAND）
装幀	能登伸治（Right Graphics）
A D	中村　豪（ファミ通書籍編集部）
本文デザイン	田邊　恒・渡辺崇史（OVER the【eks】） 真々田　稔
マップ作成	持丸一昭（ファミ通書籍編集部） 古河秀星 藍田好晴
撮影	尹　哲郎 佐々木啓之（ASCII）
写真・資料提供	CIC・ビクタービデオ株式会社 日本ヘラルド映画株式会社 株式会社ホビージャパン 株式会社トレヴィル
編集協力	山本善宣（ファミ通書籍編集部）
制作協力	木村忠由（ファミ通書籍編集部）
制作購買部	中尾敬子
印刷	大日本印刷株式会社

定価はカバーに表示されています。
ISBN4-89366-648-7
●1188947
Printed in Japan

アスペクト既刊案内

◆ファミ通編集部責任編集のゲーム攻略本

真・女神転生デビルサマナー公式ガイドブック・ベーシック ……………1,100円
真・女神転生デビルサマナー公式ガイドブック・ファイナル……………980円
真・女神転生デビルサマナーのすべて ………………………………1,280円
ファイアーエムブレム　聖戦の系譜　聖なる書 ……………………1,500円
ファイアーエムブレム　聖戦の系譜　ファンSpecial……………1,200円
ファイティングバイパーズセガサターンマニュアル BITING THE VIPERS/1 …… 1,300円
ファイティングバイパーズセガサターンマニュアル BITING THE VIPERS/2 …… 1,100円
女神異聞録ペルソナのすべて ……………………………………1,100円
ウィザードリィ・外伝Ⅳ　胎魔の鼓動　公式ガイドブック ……………980円
The very best of VAMPIRE ……………………………………1,300円
スターグラディエイターパーフェクトガイドブック　大宇宙格闘指南書‥1,280円
サクラ大戦公式ガイド・戦闘篇～帝国華撃団戦史～…………………1,200円
ベルトロガー9公式ガイドブック ……………………………………980円
サターン版 伝説のオウガバトル オフィシャルマニュアル ……………1,300円
不思議のダンジョン 風来のシレンGB～月影村の怪物 シレン道 風雲録 ‥‥880円
タワードリーム公式ガイドブック ……………………………………780円
ファイティングバイパーズ My Sweet Honey ……………………1,200円
クロックタワー2公式ガイドブック ……………………………………980円
トゥルーラブストーリー公式ガイドブックとっておきの恋のつくり方……980円

◆ファミ通　編集部責任編集のゲームコマンドブック

ラストブロンクス／東京番外地 公式コマンドブック ………………… 580円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96　公式コマンドブック ………… 580円
プレイステーション・サターン対応 ストリートファイターZERO2コマンドブック‥‥580円
バーチャファイター3 コマンドブック ……………………………… 580円
サムライスピリッツ 天草降臨 公式コマンドブック……………………580円

◆月刊ファミ通ブロス攻略本シリーズ

大貝獣物語Ⅱ 旅の手引き書　シェルドラドの思い出 ……………… 680円
女神異聞録ペルソナ　手とり足とり公式ガイド ………………… 680円
バーチャコップ2 対テロリスト鎮圧マニュアル ………………… 680円
電脳戦機バーチャロン エースパイロット養成テキスト ………………680円
クラッシュ・バンディクー ハラハラドキドキ公式ツアーガイド …………680円
シャイニング・ザ・ホーリィアーク 公式ガイドブック ………………680円

◆ファミ通ゲーム文庫シリーズ

真・女神転生デビルサマナー外伝 鎮魂の哀歌　著：涼風　涼 ……540円
ファイティングバイパーズ 若きバイパーの誕生　著：沖持　冬 ……520円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～Rumbling on the City～　著：嬉野 秋彦 …… 540円
NOëL～カノジョの交換日記～　著：是方那 穂子 ‥ 580円

◆ダービースタリオン96ゲーム攻略本

ダービースタリオン96ビギナーズガイド……………………………… 580円
ダービースタリオン96公式パーフェクトガイド ………………… 1,300円
ダービースタリオン96全書 ……………………………………… 1,400円
ダービースタリオン96繁殖牝馬カタログ………………………… 1,100円
ダービースタリオン96種牡馬カタログ ……………………………1,500円

※価格はすべて税込みです。

ISBN4-89366-648-7

C0076 P880E

9784893666482

1910076008802

アスペクト
定価880円（本体価格854円）



W
A
R
P.

本書についてどこで知りましたか（複数回答も可）

1. アスキーの雑誌の広告を見て（雑誌名　　　　　　　　　　　）
2. ソフトパッケージの広告を見て　　3. 店頭で見て
4. 知人にすすめられて
5. その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

本書についての感想をお聞かせください

内容について ▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
カバーデザイン ▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
本文デザイン ▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
価格について ▶	大変安い	安い	普通	高い	大変高い
総合評価 ▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い

攻略本を買うとき何を基準にして選びますか

1. 出版社で決めている　　2. 広告が目についた本を買っている
3. 店頭で見くらべて決めている　　4. 友だちの意見を参考にしている
5. その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

あなたがいちばん好きなゲームマシンは何ですか

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

あなたがいちばん好きなゲームジャンルは何ですか

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

今後、攻略本を出してほしいソフトがあれば教えてください

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

今まで読んで、いちばん役に立った攻略本を教えてください

書名（　　　　　　　　　　　　　　　）出版社（　　　　　　）

その他、ファミ通の攻略本に関してご意見、ご要望があればお書きください

※ご協力ありがとうございました。アンケートにご協力いただいた方全員の中から毎月抽選で10名様にオリジナルテレホンカードを送らせていただきます。発表は発送をもって代えさせていただきます。

郵便はがき

お手数ですが
50円分の
切手を
はってください

151-24

(受取人)
東京都 渋谷区 代々木 4-33-10
(株) アスキー
ファミ通書籍編集部
『エネミー・ゼロ』公式ガイドブック 係

フリガナ		生 年 月 日	性別	年齢
お名前		19 年 月 日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□ 都道府県			
	☎( ) -			

ファミ通編集部責任編集

WARP PRESENTS an INTERACTIVE MOVIE for SEGA SATURN

『エネミー・ゼロ』公式ガイドブック



大丈夫。ファミ通の攻略本だよ。

SF映画の創始者メリエスの『月世界旅行』から94年……。
ただ今、全国のセガサターン劇場にて大ヒット公開中！

宇宙船『ヴィークル・ジ・アキ』の施設と全キャラクターの部屋を紹介。
エネミーの倒し方、初心者のための基礎・実戦ガイド、船内通路マップも掲載。

『エネミー・ゼロ』の攻略本はこの一冊のみ。

ローラはボクの考えを上手くPlayerに伝えてくれる
Characterであり、人間であり、Mediaです。

株式会社ワープ代表取締役　飯野賢治

ENTERTAINMENT MAGAZINES



週刊ファミ通

アミューズメント情報を
先取りするゲーム情報誌
毎週金曜日発売　定価290円

ファミ通ブロス

キッズのエンターテイメントを創造する
濃厚ゲーム総合マガジン
毎月30日発売　定価480円





ファミ通PS

プレイステーション専門情報誌
毎月第1・3金曜日発売　定価480円



月刊コミックビーム

ゲームキッズのムーブメントをとらえる
毎月12日発売　定価480円



サラブレ

一番新しいケーバ情報マガジン
年13回発売　定価500円

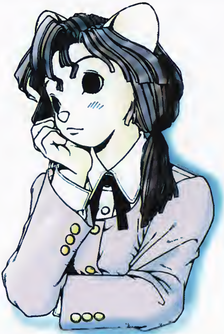
TECH SATURN

サターンユーザー必見の
CD-ROMマガジン
毎月8日発売　定価980円



●このカタログに掲載されている内容は、'96年11月30日現在のものですが、定価などの改定の際はご了承くださいますようお願いいたします。表示定価は消費税込みです。

ENTERTAINMENT CATALOG
1997 Vol.1



『少女・ネム』より　イラスト：木崎 ひろすけ

ASCII 〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー
出版営業部 電話 (03)5351-8194

ASPECT 〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスペクト
電話 (03)5351-8191

編集・制作:アスキー出版局　発行:株式会社アスペクト

【ファミ通&ファミ通Bros.攻略本シリーズ】

[最新刊]

サクラ大戦公式ガイドブック

戦闘編 帝国華撃団戦史
定価1,200円

恋愛編 帝国歌劇団花組日記
定価1,200円

女神異聞録ペルソナ攻略本シリーズ

手とり足とり公式ガイド
定価580円

ペルソナのすべて
定価1,100円



公式ガイドブック(仮)
12/下旬発売予定　予価1,200円

ペルソナ倶楽部(仮)
1/中旬発売予定　予価1,300円

ファイティングバイパーズ倶楽部

BITTING THE VIPERS/1
定価1,300円



BITTING THE VIPERS/2
定価1,100円

ベルトロガー9
公式ガイドブック
定価 980円



バーチャコップ2
対テロリスト鎮圧マニュアル
定価 680円

スターグラディエイター
パーフェクトガイド
大宇宙格闘指南書
定価 680円

セガサターン版
伝説のオウガバトル
オフィシャルマニュアル
定価 1,300円

クラッシュ・バンディクー
ワクワクドキドキ公式ツアーガイド
定価 680円

タワードリーム
公式ガイドブック
定価 780円

不思議のダンジョン 風来のシレンGB
〜月影村の怪物シレン道秘伝の書〜
定価 880円

3Dシューティングツクール
公式ガイドブック
定価 980円

【続々登場!! コマンドブックシリーズ】

ラストブロンクス/東京番外地
公式コマンドブック　定価580円

ストリートファイターZERO2
コマンドブック　定価580円

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
公式コマンドブック　定価580円

バーチャファイター3
コマンドブック
定価580円



サムライスピリッツ天草降臨
公式コマンドブック
定価580円

ノエルコンプリートプレイヤーズバイブル
定価1,200円

真・女神転生デビルサマナー
攻略本シリーズ
公式ガイドブック ベーシック　定価1,100円
公式ガイドブック ファイナル　定価980円
デビルサマナーのすべて　定価1,280円

不思議のダンジョン2 風来のシレン
テクニカルガイドブック
定価980円

Jリーグプロサッカークラブをつくろう!
完全ガイド　定価1,100円

ポケットモンスター図鑑
定価980円



ダービースタリオン96
攻略本シリーズ
ビギナーズガイド　定価580円
公式パーフェクトガイド　定価1,300円
全書　定価1,400円
繁殖牝馬カタログ　定価1,100円
種牡馬カタログ　定価1,500円

ドラゴンフォース公式ガイドブック
定価980円

ポポロクロイス物語
公式ガイドブック
定価980円



ファイアーエムブレム聖戦の系譜
攻略本シリーズ
データブックLOVE&WAR　定価680円
聖なる書　定価1,500円
ファン Special　定価1,200円

ラストブロンクス/東京番外地
公式ガイドブック　定価1,980円

ワルキューレの伝説外伝ローザの冒険
ファンブック　定価2,200円

ウィザードリー外伝IV
胎魔の鼓動 公式ガイドブック
定価980円



【アスキーコミックス】
毎月22日発売

[最新刊]

BREAK-AGE ①〜⑦
馬頭ちーめい+studioねむ
①定価580円
②〜⑦定価各590円



電波オデッセイ ①
永野のりこ
定価640円

少女・ネム ①
作/カリブ・マーレイ
画/木崎ひろすけ 定価590円

真・女神転生カーン ①〜②
柳沢一明
①定価880円 ②定価640円

必殺!OL非事人
伊藤理佐
定価880円

ファイティング・バイパーズ ①
石田 走
定価880円

G戦場のアーミン
柴田亜美
定価980円



唐沢なをき珠玉作品集 ハラペーニョ
唐沢なをき
定価590円



フロントミッション ガンハザード
松田大秀
定価640円



ハイパーあんな全3巻 新ハイパーあんな①
近藤るるる
定価各640円



だんぜんコースケ! 全4巻
井上尚美&レッカ社
近藤るるる 定価各880円

ヴァンパイアハンター
石田 走 定価880円

てきぱきワーキン♡ラブ ①
竹本 泉 定価 640円

オールナイトライブ ①
鈴木みそ 定価880円

防衛漫玉日記 ①
桜 玉吉
定価980円



科学少年01くん
永野のりこ 定価580円

ハネムーンプラネット
永野のりこ 定価580円

Sci-Fiも〜しょん!
永野のりこ 定価640円

みすて♡ないでデイジー FOR EVER 全2巻
永野のりこ 定価各640円

プリンセスミネルバ ①〜⑤
舞阪 洸/石田 走
①〜②定価各580円 ③〜⑤定価各590円

しましま曜日 ①〜②
竹本 泉 ①定価580円 ②定価590円

真・女神転生 ①〜④
鈴木一也/御祇島千明
①〜②定価各580円 ③定価590円 ④定価640円

真・女神転生if・・・ 学園の悪魔使い
柳沢一明 定価880円

ダビスタコミック ①〜⑤
ダビスタコミック 96 ①〜②
コミック編集部/編 定価各880円

あんたっちゃぶる ①〜④
鈴木みそ 定価980円

はまり道
吉田戦車 定価880円

【好評アスペクトノベルズ&アスペクトセレクション】

[最新刊]

月光魔術團
Vol.1 春の魔法使い
Vol.2 素敵なフェイク
Vol.3 ぷりてぃーばっどがーる
Vol.4 噛み癖あり、性悪小犬
Vol.5 毟らないで、小さな赤い薔薇
12月発売予定



Vol.6 哀愁のヒマラヤナキウサギ
作:平井和正 画:泉谷あゆみ
定価各780円 以下全10巻予定

1999年のゲームキッズ
渡辺浩弐著 定価1,500円

マザーハッカー 1999年のゲームキッズII
渡辺浩弐著 定価1,500円

デジタルな神様 1999年のゲームキッズIII
渡辺浩弐著 定価1,500円



ボヘミアンガラス・ストリート 第1部～第9部
平井和正著
①～⑧定価各780円 ⑨定価830円

ゲーム業界就職読本'97年度版
平林久和著　定価1,500円

真・女神転生デビルサマナー
―封印されし魂―
作:山口 宏
画:天野喜孝/松田大秀　定価880円

ガンハザード 鉄脚の傭兵
作:山口 宏
画:天野喜孝/松田大秀　定価880円

小説・ダービースタリオン96 スピリッツ・オブ・イノセンス
有村きゆう著　定価850円

ログアウト冒険文庫&ファミ通ゲーム文庫
毎月15日発売

[最新刊]

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜II上巻
作:鈴木銀一郎　定価560円

プリンセスメーカー3 ゆめみる妖精
作:堀江ひろみ　定価560円

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ~Rumbling on the City
作:嬉野秋彦画:伊/上ゆか
定価540円



NOeL ～カノジョの交換日記～
作:是方 那穂子
表紙イラスト:阿部 恒
定価580円



バイストン・ウェル物語 ガーゼィの翼 ①～④
作:富野 由悠季
画:末弥 純
①～②定価各520円
③定価580円
④定価560円



ファイティングバイパーズ 若きバイパーの誕生
作:沖持 冬　画:石田 走　定価520円

真・女神転生デビルサマナー外伝 鎮魂の哀愁
作:涼風 涼 画:金子 一馬(アトラス) 定価540円

ファイアーエムブレム聖戦の系譜
作:鈴木 銀一郎 画:鈴木 理華　定価560円

小説サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
作:いさき玲衣
画:土屋 杏子　定価520円

バハムートラグーン バハムートラグーン カーナ騎士団
作:高城 響
表紙イラスト:美樹本 晴彦　定価各560円

鉄拳2 神に挑む拳
作:神代 創
画:相崎 勝美　定価560円

クライムクラッカーズ外伝
作:中井 紀夫
画:ここまひ　定価560円

真・女神転生エル・セイラム ①～④
作:西谷 史
画:相崎 勝美　定価各580円

【イースシリーズ】
作:大場 惑　画:池上明子

イースI 天界へそびえし魔塔
定価610円

イースII 天界へひそみし魔帝
定価670円

イースIII 友に捧げる鎮魂歌(レクイエム)
定価650円

イースIV 序章 翼あるものの肖像
定価550円

イースV 樹海に沈みし魔宮 上・下
上 定価660円 下 定価690円

イースV さまよえる砂の都 上・中・下
定価各560円

イース外伝 滅びしものの幻影
定価520円

【ゲームブックシリーズ】

ポケットモンスター
定価540円

星のカービィ スーパーデラックス
定価540円

ドンキーコング2 ディクシー&ディディー
定価540円

スーパーマリオ ヨッシーアイランド
定価540円

大貝獣物語II
定価540円

サターン ボンバーマン
定価540円

This magazine was scanned by Vanamo Media



This is a not-for-profit scan meant to preserve video gaming history. Magazines run a serious risk of being lost to time, so please share and host this scan.

- Visit **retromags.com** for classic gaming magazine indexes, listings and downloads.

RETROMAGS

- Visit **archive.org/details/gamemagazines** for classic game magazine downloads.

archive.org INTERNET ARCHIVE

- For a public domain archive of gaming hardware photos, visit the Vanamo Online Game Museum at:

commons.wikimedia.org/wiki/User:Evan-Amos/

The Vanamo Online Game Museum